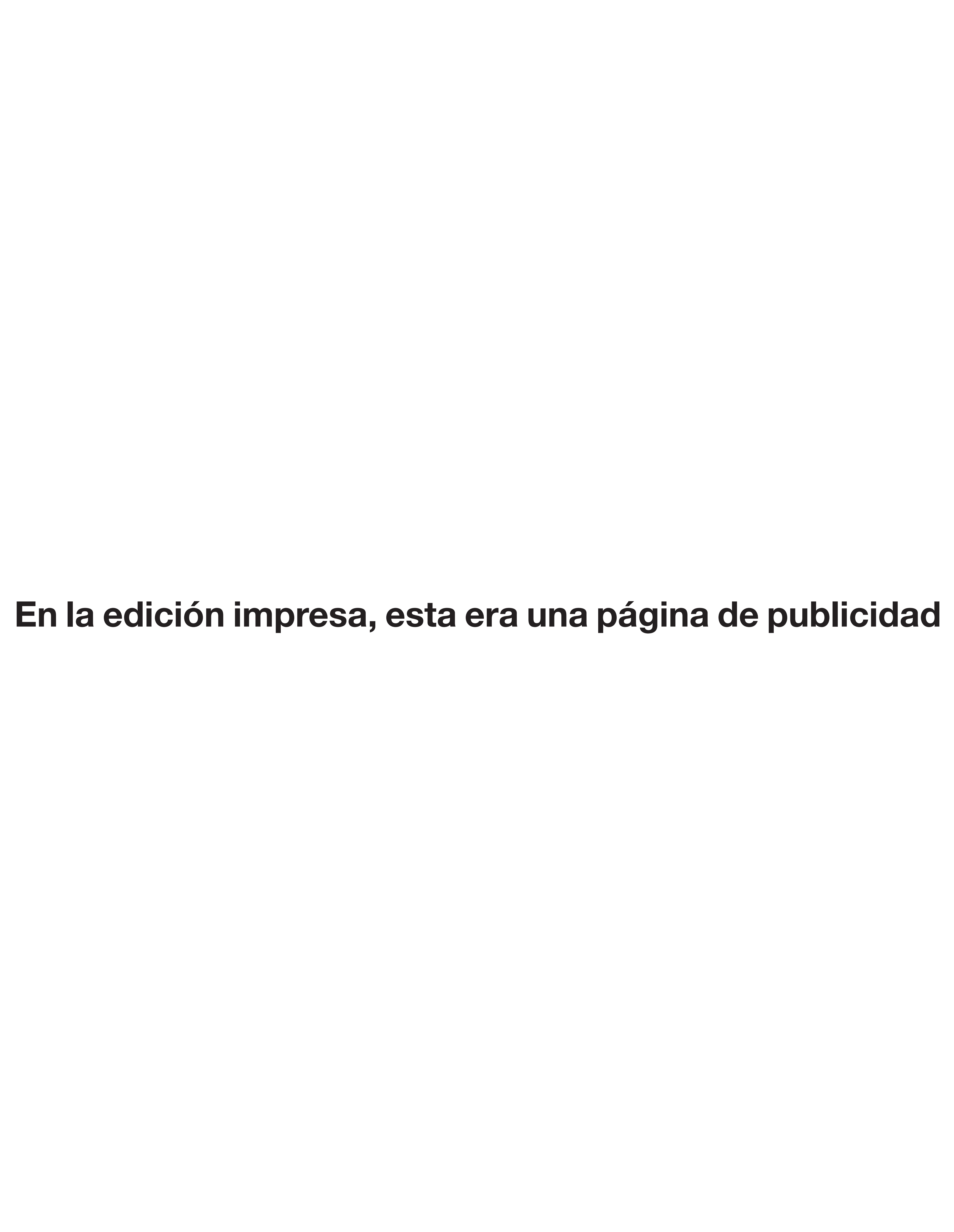
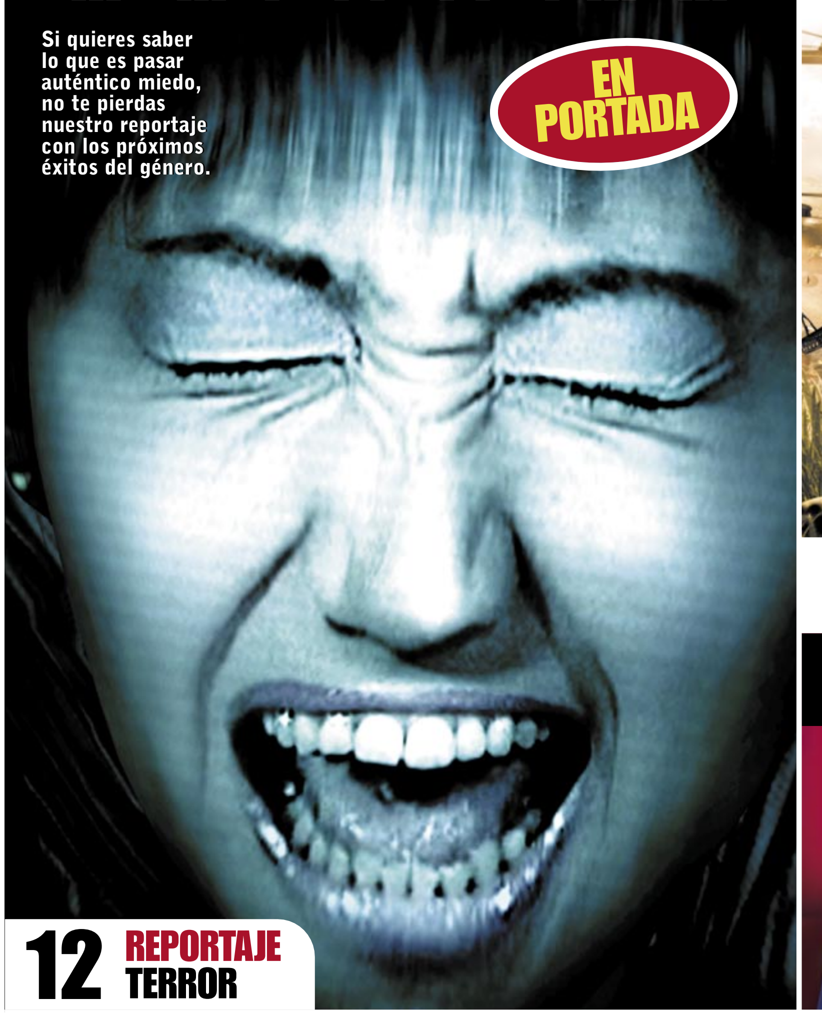


Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSONE más vendida en España
Marzo Nº 62
Play2 manía
Portugal 2,99€
NOVEDADES
007 TODO O NADA • SPHINX
CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE
WHIPLASH • DOWNHILL DOMINATION
DYNASTY WARRIORS 4: XTREME LEGENDS
ALIAS • I-NINJA • MAFIA • SPAWN...
TRUCOS
LOS SIMS TOMAN LA CALLE • MANHUNT
BUSCANDO A NEMO • MAX PAYNE 2
DRAGON BALL Z BUDOKAI...
LA MEJOR GUÍA DE COMPRAS
150 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS
¡COMPARATIVA!
MÁS QUE COCHES
NFS Underground, Midnight Club II, Burnout 2, RPM Tuning...
¡ESTO ES LA GUERRA!
Shellshock: Nam'67, SOCOM II, Call of Duty, Rainbow Six 3...
LLEGA FINAL FANTASY X-2
Descubre las claves del mejor rol
GUÍAS Y SOLUCIONES
•Need for Speed Underground
•Time Crisis 3
SUPLEMENTO GRATUITO 32 PÁGINAS
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES
Play2 manía
Medal of Honor Rising Sun
Consejos • Mapas • Armas • Trucos • Extras
UN FUTURO ATERRADOR
Forbidden Siren, Resident Evil Outbreak, Obscure, Silent Hill 4, The Suffering, X-Files...
¡PÁNICO EN PS2!
HOBBY PRESS
8 424094 800032 00062
Guía Medal of Honor Rising Sun
¡¡Colecciona nuestras fantásticas guías y archívalas en las cajas de tus juegos!!
¡¡DESCUENTO SEGURO!!
AHÓRRATE 5 EUROS
EN NUESTROS JUEGOS RECOMENDADOS EN PAG.69


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

SUMARIO [62]



Si quieres saber lo que es pasar auténtico miedo, no te pierdas nuestro reportaje con los próximos éxitos del género.

EN PORTADA

12 REPORTAJE TERROR



La guerra, en todas sus facetas, va a ser la protagonista en una nueva generación de juegos de acción para PS2.

18 REPORTAJE GUERRA

48 COMPARATIVA PISTOLAS

¿Quieres comprarte una buena pistola y no sabes por cuál decidirte? Aquí tienes la solución.

52 COMPARATIVA MÁS QUE COCHES



Carreras nocturnas, con tráfico, con policía, con tunig, con chicas...



Descubre todo lo que puede dar de sí la última entrega de la saga de rol más famosa de todos los tiempos.

24 NOVEDAD FINAL FANTASY X-2

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:



1 al 4 Deficiente. Un juego que no merece la pena., mejor ni lo tengas en cuenta.

5 Aprobado. Cumple sin más.
6 Bien. Un buen juego, pero con algunos defectos.
7 Notable. Un juego interesante para los fans del género.

8 Notable Alto. Un gran juego, de lo mejor de su género.
9 Sobresaliente. Te encantará, te guste o no el género.
10 Matrícula de Honor. Un imprescindible. Tienes que tenerlo.

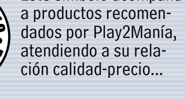
Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:







MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente



Cuando veáis este símbolo, significa que es un producto recomendado por la redacción de Play2Manía.

Este símbolo acompaña a productos recomendados por Play2Manía, atendiendo a su relación calidad-precio...

Código de descriptores PEGI

El código de regulación europeo PEGI indica la edad recomendada y la descripción de los contenidos de los juegos mediante estos iconos:












12 EDAD RECOMENDADA · CONTENIDO DISCRIMINATORIO · DROGAS · SE DICEN PALABROTAS · SEXO EXPLÍCITO · JUEGO DE TERROR · CONTENIDO VIOLENTO





Prepárate para volver a huir por las calles de Londres

SONY PRESENTA «THE GETAWAY 2»

El genial juego de gangsters de Sony ambientado en Londres, ya tiene asegurada su continuación en PlayStation 2... ¡y lo mejor de todo es que su lanzamiento está previsto para finales de este año!

Por sorpresa, Sony ha desvelado las primeras imágenes de *The Getaway 2*, la esperada secuela de su juego de mafiosos. Por lo poquito que se sabe y se rumorea, *The Getaway 2* presentará tres personajes principales que podremos controlar: un boxeador profesional, un policía antidisturbios y una misteriosa mujer. Y aunque curiosamente en ninguna de las imágenes cedidas por Sony aparecen vehículos, es de suponer que el sistema de juego será muy parecido al del original, y tendremos tanto misiones en coche como a pie. Lo que sí parece casi seguro es que el sigilo jugará un papel más importante a lo largo de la aventura, aunque tampoco faltarán las misiones de acción pura y dura, repletas de tiroteos y persecuciones por tejados, por ejemplo. Por lo demás, el juego nos ofrecerá un montón de localizaciones nuevas, como un desguace de coches. En fin, suponemos que en el cercano E3 de mayo se desvelarán nuevas cosas. Hasta entonces, paciencia...



The Getaway 2 nos permitirá controlar a tres personajes distintos: un boxeador profesional, un policía de los cuerpos antidisturbios y una mujer.



Con el policía viviremos situaciones repletas de tensión y acción, como persecuciones por tejados o tiroteos contra grupos organizados.



Aunque todavía no se ha visto nada, suponemos que a lo largo del juego podremos conducir coches por una ampliada recreación de Londres.



Con el boxeador recorreremos lúgubres subterráneos o salas de billar, entre otros escenarios, donde el sigilo será esencial para sobrevivir.

EL UNIVERSO STAR WARS SE EXPANDE DE NUEVO

A la lista de juegos basados en el Star Wars se une *Battlefront*.

SW Battlefront será un juego de acción multijugador cuyo objetivo será dominar la galaxia planeta a planeta. Así, viviremos espectaculares batallas en planetas como Yavin, Tatooine, Hoth, Geonosis o Naboo, entre otros. Para ayudarnos en las batallas, también podremos hacer uso de un vasto arsenal y de vehículos terrestres y aéreos. Su modo Online, de hasta para 16 jugadores, y el modo exclusivo Conquista (en el que conseguiremos habilidades especiales) son sólo dos de las sorpresas que nos aguardan en esta nueva incursión en el universo Star Wars. Eso sí, todavía habrá que esperar al menos hasta otoño para disfrutarlo.



En este juego de acción podremos elegir entre 20 personajes de 4 facciones distintas: clones, soldados Imperiales, droides o Alianza.



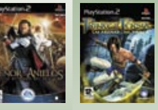
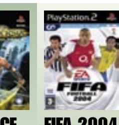
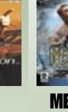
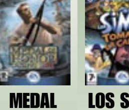
El juego promete recrear y fusionar situaciones y localizaciones vistas tanto en la trilogía clásica como en las últimas películas de la saga.

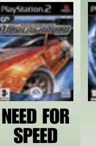


También haremos uso de naves y vehículos, como esta motojet.

Los más alquilados PS2 (del 1 al 31 de enero)

*Lista facilitada por

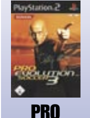


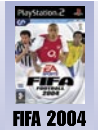


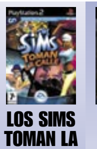
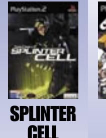
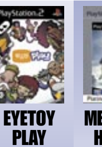

Puesto	Juego
1	ESDLA: EL RETORNO DEL REY
2	PRINCE OF PERSIA
3	FIFA 2004
4	PRO EVOLUTION SOCCER 3
5	MEDAL OF HONOR RISING SUN
6	LOS SIMS TOMAN LA CALLE
7	NEED FOR SPEED UNDERGROUND
8	GHOST HUNTER
9	LOS SIMPSONS: HIT & RUN
10	WRC 3

Los más vendidos PS2 (del 1 al 20 de enero)

*Lista facilitada por



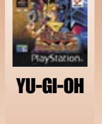
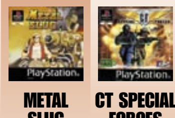
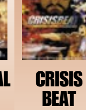
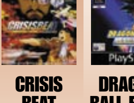
Puesto	Juego
1	PRO EVOLUTION SOCCER 3
2	ESDLA: EL RETORNO DEL REY
3	MEDAL OF HONOR RISING SUN
4	FIFA 2004
5	PACK GTA
6	PRINCE OF PERSIA
7	LOS SIMS TOMAN LA CALLE
8	SPLINTER CELL
9	EYETOY PLAY
10	MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Los más vendidos PSone (del 1 al 15 de enero)

*Lista facilitada por






Puesto	Juego
1	FIFA 2004
2	METAL GEAR SOLID
3	DIGIMON WORLD 2003
4	DIGIMON RUMBLE ARENA
5	YU-GI-OH
6	METAL SLUG
7	CT SPECIAL FORCES
8	CRISIS BEAT
9	DRAGON BALL FINAL BOUT
10	BEYBLADE

EL MEJOR AÑO DE PS2

Ya somos 2.200.000 jugadores de PS2 en España.

Sony acaba de hacer públicos los últimos datos relativos a la venta de consolas y juegos en todo el mundo. Unos datos magníficos que suponen un incremento de ventas del 40% sólo en España. A mediados de enero en España se habían vendido 2.200.000 consolas, lo que nos sitúa como tercer país europeo, detrás del Reino Unido y Francia. También se han incrementado un 23% las ventas de juegos, destacando *EyeToy Play*, que sólo en Europa ha venido 2,4 millones de unidades. El juego Online también ha obtenido excelentes resultados, con más 100.000 usuarios registrados en Europa.

Eso sí, este año que acaba de empezar se presenta aún más prometedor gracias a los anunciados lanzamientos de la portátil PSP, de la nueva PSX y de títulos del calibre de *Gran Turismo 4*, *The Getaway 2*, *Killzone* o los nuevos juegos *EyeToy*. Si todavía no tienes una PS2, no sabes lo que te estás perdiendo…

SIETE ASESINOS EN UNO

Killer 7 nos meterá en la piel de un asesino con siete personalidades distintas.

La nueva creación del padre de *Devil May Cry*, Shinji Mikami, ha dejado de ser exclusiva de Gamecube y saldrá en PS2. *Killer 7* nos pondrá en el pellejo de un asesino con 7 personalidades, cada una con un aspecto y unos poderes diferentes. Un hombre capaz de desviar las balas con el pensamiento, una mujer que abrasará a sus enemigos con su sangre o un chico con sentidos sobrehumanos serán algunas de ellas. Su trama nos enfrentará a terribles asesinos sobrenaturales, con una original estética cercana al cómic y un alto nivel de violencia. De su desarrollo sólo se sabe que combinará escenas en tercera persona con disparos en vista subjetiva. Eso sí, hasta 2005, nada de nada.



La historia de un asesino con siete personalidades se recreará con una agobiante atmósfera gracias a un apartado estético muy original.



Aunque el desarrollo del juego se está manteniendo en secreto, sabemos que mezclará acción en tercera persona con disparos en vista subjetiva.

VUELVE UNA SAGA MÍTICA DE ROL

Suikoden IV se pondrá a la venta en Europa durante el año fiscal 2004.

Aunque en Europa no pudimos disfrutar de *Suikoden III*, Konami ha confirmado que la cuarta entrega verá la luz en el viejo continente antes de marzo de 2005. Para los que no se acuerden, esta saga mezcla magia y fantasía en el japón feudal y *Suikoden IV* nos permitirá elegir entre más de 100 personajes distintos en una historia épica que hará las delicias de los amantes del rol.

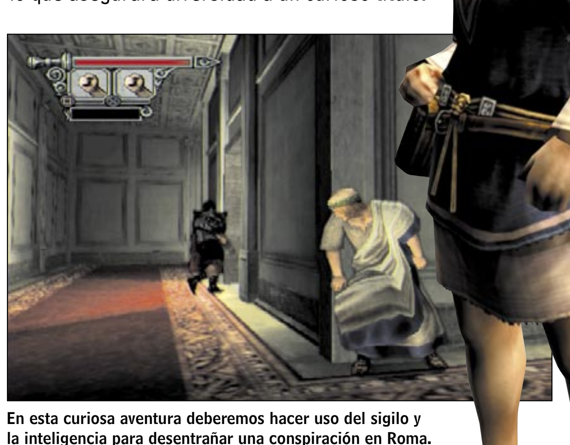


En *Suikoden IV* los combates serán por turnos.

INTRIGA EN ROMA

Shadow of Rome, una aventura de acción y misterio en la gloriosa Roma.

Roma, año 48 antes de Cristo. Agrippa tiene poco tiempo para demostrar la inocencia de su padre, acusado del asesinato de Julio César. Ésta es la trama que viviremos a finales de año en *Shadow of Rome*, un juego de acción salpicado con puzzles e intrigas. Además, podremos participar en pequeños minijuegos, tales como carreras de cuádrigas, lo que asegurará diversidad a un curioso título.



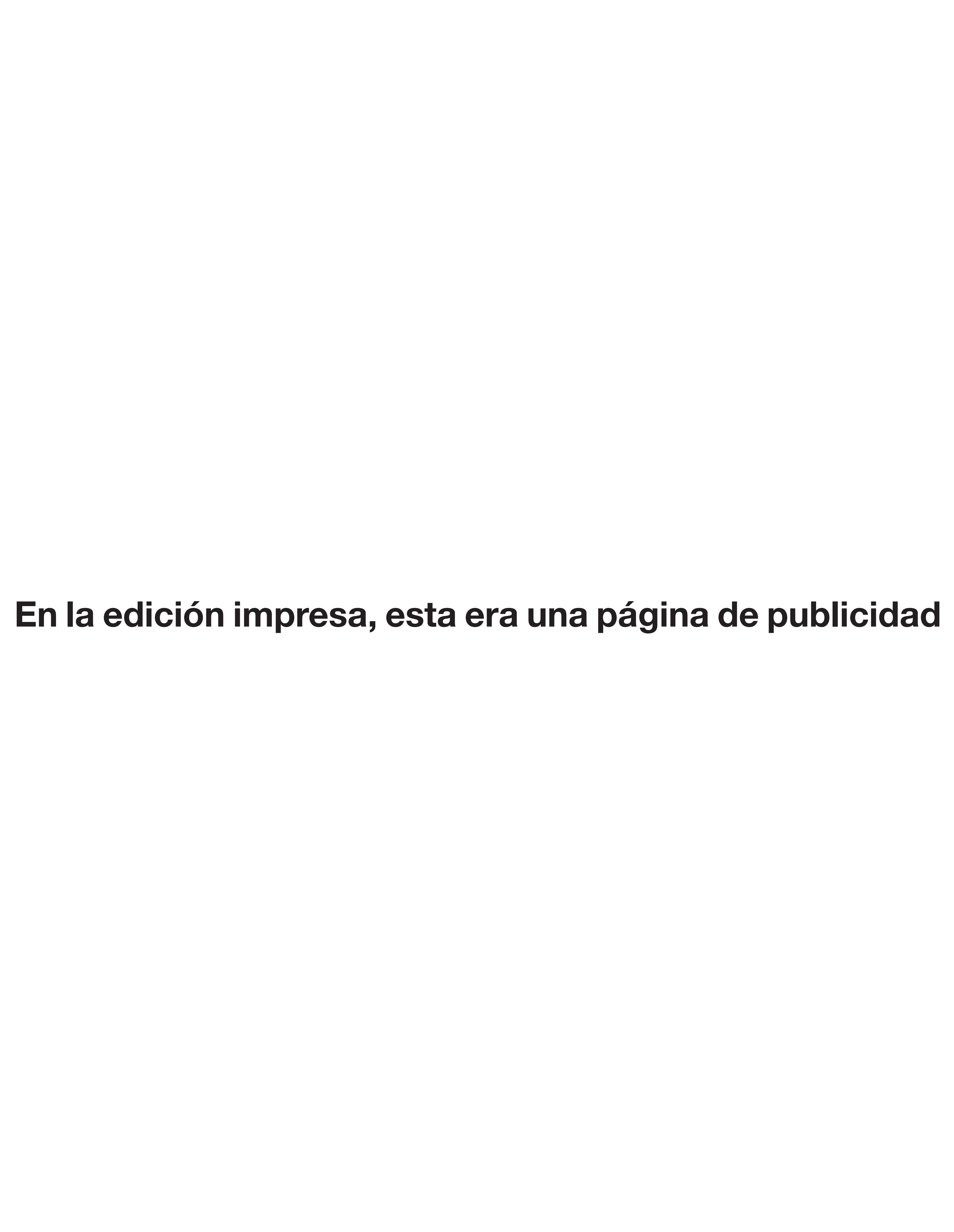
En esta curiosa aventura deberemos hacer uso del sigilo y la inteligencia para desentrañar una conspiración en Roma.

Breves & Fugaces

- **Los más vendidos.** En Japón arrasan los juegos de rol, como *Star Ocean: Till the End of Time Director's Cut* y *Phantom Brave*. En USA dominan las listas *NFS Underground* y *Madden NFL 2004*, mientras que en Europa, *NFS Underground* y *GTA: Double Pack*.
- **Nombres para _GTA_.** Rockstar ha registrado varios nombres para su serie *GTA*, tras los que se esconderá la nueva entrega, que veremos a finales de año. Los subtítulos escogidos son Sin City, San Andreas, Bogotá y Tokio...
- **El mando de Onimusha.** El mes pasado os adelantamos que Hori, una compañía japonesa especializada en periféricos, estaba preparando un mando para *Onimusha 3*. Pues bien, existe, costará unos 150 euros y será casi tan grande como una espada de verdad. Aquí tenéis el "invento"...



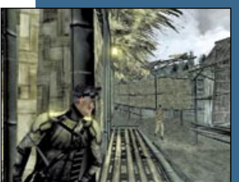
- **Secuelas a go-go.** EA ha anunciado que distribuirá *Burnout 3* y *TimeSplitters 3*, y se rumorea que trabaja en *Battlefield 2* para PS2, un juego Online para 16 jugadores ambientado en la II Guerra Mundial. Además, Activision ha confirmado la secuela de *Tony Hawk´s Underground*, mientras que Namco ya habla de *Ridge Racer 6*...
- **Diseña y crea videojuegos.** La Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido de Madrid, ha puesto en marcha un curso de diseño y creación de videojuegos de aproximadamente 8 meses de duración, en el que se impartirán clases sobre muchos de los aspectos de la creación de un videojuego, como el proceso de animación de un personaje, las herramientas y librerías gráficas más utilizadas... El curso comienza en abril, en las instalaciones de la Escuela Superior de Comunicaciones (c/ Gaztambide, 65, Madrid). Más información en el Tfno: 91 550 29 60.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LOS MÁS ESPERADOS

SPLINTER CELL 2

Retrasado hasta nuevo aviso.
Ubi Soft acaba de anunciar que *Splinter Cell 2* se retrasa, para igualar la calidad de la versión de PS2 a la de XBox. Lo peor es que ahora mismo no hay una fecha aproximada....



HARRY POTTER

***El prisionero de Azkabán*, en mayo.**
Coincidiendo con el estreno de la siguiente película del joven mago, EA Games nos deleitará con una nueva aventura, más completa y variada que las anteriores.

DRIV3R

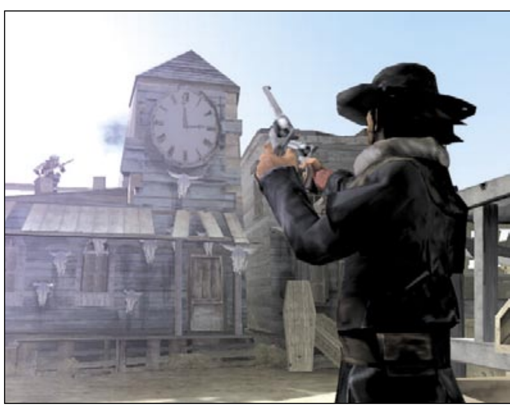
Se retrasa hasta el 1 de junio.
Atari acaba de confirmar el retraso de *Driv3r* con un comunicado oficial, en el que asegura que estos dos meses "extra" son para terminar de pulir ciertos aspectos del juego, y así explotar todo su potencial.



EL OESTE NO VOLVERÁ A SER EL MISMO

Ya falta menos para la llegada del esperado *Red Dead Revolver*.

El mes pasado os adelantábamos que finalmente Rockstar iba a ser la compañía encargada de distribuir en todo el mundo *Red Dead Revolver*, una aventura de acción ambientada en el "Lejano Oeste". Pues bien, la buena nueva es que Rockstar está trabajando a marchas forzadas para tenerlo listo en abril. Y qué mejor manera de demostrar su intención con una nueva hornada de imágenes, en las que se puede comprobar el avanzado estado de desarrollo del juego y el enorme salto que ha "sufrido" su apartado gráfico, que desde luego va a plasmar las pelis de vaqueros y sus principales personajes como ningún otro juego. Habrá que esperar para ver si su finalmente sale en la fecha prevista, pero por si acaso, dejad bien a mano vuestro sombrero vaquero y las pistolas... y disfrutad hasta entonces con estas imágenes.



Como en las clásicas películas de vaqueros no faltarán los tiroteos, las persecuciones a caballo, y todos los personajes típicos, como bandoleros.



Su ambientación promete ser espectacular y no faltará ninguno de los escenarios típicos en las películas, como diligencias o trenes.

CARRERAS DE NUEVA GENERACIÓN

***Juiced* promete aportar ritmo y frescura al género.**

Los juegos inspirados en carreras clandestinas, tan de moda últimamente, van a tener más competencia antes de final de año. *Juiced* combinará lo mejor de los simuladores y los arcades de velocidad, y dará a elegir al jugador entre más de 50 coches reales, todos ellos modificables a nuestro antojo. Además, sus modos de juego no lineales, la casi ya imprescindible opción Online y el poder crear tu equipo y empezar desde abajo prometen un juego tan intenso como sus carreras.



Juiced ofrecerá mucha velocidad, tuning y vehículos reales deformables.

¿TIENES EL GEN PLAYSTATION?

Sony, con los artistas y deportistas más afines al espíritu PlayStation.

El famoso DJ y presentador de televisión Neil ha sido el primer artista reconocido en portar el gen PlayStation. ¿Qué significa eso? Pues que es un tipo de hoy en día, luchador, moderno y con una carrera repleta de éxitos. Por esta razón, PlayStation ha puesto su sello en su último disco, "Música", un triple CD con dos de sus mejores sesiones y todas sus canciones favoritas, más un DVD de regalo repleto de reportajes sobre su trayectoria. Su precio es de 26,95 Euros, y podéis encontrarlo en las tiendas de discos.



Estos son los ganadores de los últimos concursos publicados en Play2Manía. Corresponden a los Pasatiempos de los números 59 y 60, al concurso *True Crime* del número 59 y al Gran bazar Navideño del número 59. Enhorabuena a todos los ganadores.

PASATIEMPOS



Estos son los ganadores de los 10 juegos *Ghosthunter* sorteados entre los acertantes de los pasatiempos del número 59.

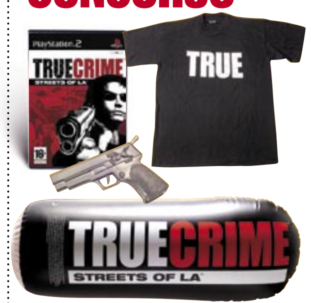
Josefa Menéndez Fernández .... Asturias
José Mesta Martínez .... Barcelona
Eduardo Campos Montoro .... Barcelona
Agustín Romero Sala .... Barcelona
Unai Navarro Laika .... Bizkaia
Iker Zurita .... Bizkaia
Gloria Del Pilar Paulino Nieto .... Cáceres
Antonio Jesús Zajara Cabeza .... Cádiz
Sergio Medina Salvador ...... Castellón la Plana
Katia López López .... Valencia



Estos son los ganadores de los 10 juegos *Prince of Persia* sorteados entre los acertantes de los pasatiempos del número 60.

Mª Dolores González Moreno .... Badajoz
Antonio Pizarro Romero .... Barcelona
César Pinilla Bahamonde .... Bizkaia
Juan L. Sánchez Fernández .... Cádiz
Juan Carlos Pérez Martínez .... Madrid
Dolores Rangel Duran .... Madrid
Boris Esteban Rossi .... Madrid
Miguel Ángel Madrona Sánchez .... Madrid
José Mª Alonso Teixeira .... Pontevedra
Remi Cebolla Aguilar .... Valencia

CONCURSO



Estos son los ganadores de los 15 packs *True Crime*, compuestos de 1 juego para PS2, camiseta, Punching Bag y Pistola encendedor, que se sortearon entre los participantes del concurso del número 59.

David Neira López .... A Coruña
Diego Pérez Moreno .... Almería
Félix Sanz Marín .... Barcelona
Alain Gomara Ontivero .... Bizkaia
Lucía Horcajada Chapinal .... Madrid
Pili Cea Martín .... Madrid
Miguel A. Linares Tenorio .... Madrid
Manuel Jesús Duran Rodríguez .... Málaga
Guillermo Hermida Fernández .... Murcia
Jesús Javier Carrasco Merino............... Sevilla
Estefanía Escoms Rodrigo .... Valencia
Eduardo Arroyo Abengoza................... Valencia
Luis Ángel Espero Álvarez .... Valladolid
Fernando Martínez Bermejo .... Zaragoza
David Carnicer Gascón....................... Zaragoza

BAZAR DE NAVIDAD

Y por fin, aquí está la lista de los 100 ganadores del Gran Bazar del número 50, un concurso con una participación tan enorme como larga era la lista de premios. Que los disfrutéis.

1º PREMIO

Sergio Mellado Vilaseca .... Madrid

LOTE A

David Casanovas Castro .... Barcelona

LOTE B

Itxaso Intxaurtieta Ventosa .... Bizkaia
Rubén Guitar Santamaría .... Valencia

LOTE C

Agustín Romero Sala .... Barcelona
Joaquín Rodríguez Hidalgo .... Bizkaia
Juan Antonio García Martín .... Madrid

LOTE D

Jorge Vázquez Villar .... A Coruña
Alex Peralo López .... Barcelona
Carlos Vera Simavilla .... Madrid

LOTE E

Juan José Ramírez Ballesteros .... Málaga
José Ángel Ros Reina .... Murcia
Juan Díaz Rodríguez .... Valencia
Manuel Medina Hernández .... Valencia

LOTE F

Jorge Franco .... Bizkaia
Silvia Tejada Alcaraz .... Girona
Susana Muñoz Frutos .... Palencia
Manuel Comín Bielsa.............................. Teruel

LOTE G

Asier Cortabitarte .... Bizkaia
Alfonso Lisardo Pérez .... Bizkaia
Galo Bosqued Navarro .... Madrid
Manuela Suárez Luján .... Valencia

LOTE H

David Del Barrio .... Bizkaia
Ángel Jiménez Flores .... Castellón
Patricia Torralba Blasco .... Valencia
Antonio Hernández Castro .... Valencia

LOTE I

Iker Zurita ....Bizkaia
Manuel Espinosa Nozal .... Palencia

LOTE J

Jesús Morán Barbón .... Asturias
Jaume Llabres Salva .... Barcelona
Sergio Medina Salvador ..Castellón de la Plana
Sonia Murillo Prado .... Valencia

LOTE K

Fco. Pedro Jiménez Macías .... Madrid

LOTE L

Iván Bueno Penas .... A Coruña
Mariano Vega Delgado .... Almería
Gonzalo Hidalgo Guerra .... Baleares
Antonio Pallás Rodríguez .... Barcelona
Alexis Gutiérrez Mercader .... Barcelona
José Luis Moreno Herrera .... Cádiz
Rubén Almagro .... Cádiz
Miguel Gómez .... Castellón
Miguel Reyes Martín .... Granada
Mª Carmen Castillo González .... Jaén
Alberto Sierra Oliva .... Madrid
Carlos Pérez-Pla Deviu .... Madrid
Ignacio Ballesteros Dueñas .... Málaga
Rafael Jesús Redondo García .... Murcia
Josep Vilá Estévez .... Tarragona
Fernando Sánchez .... Valencia
Javier Romero Fuertes .... Zaragoza

LOTE M

Pablo Miralles De Imperial Ramos ...... Alicante
Fco. Javier Serrano Aliaga .... Alicante
Amparo Turanza Llano .... Asturias
Álvaro Garramiola Bilbao .... Asturias
Manuel Emilio Montes Nonides .... Asturias
Conrado Blanco Fernández .... Ávila
Manuel Mota Martín .... Badajoz
José Luis Negre López .... Baleares
Daniel Tirado Postigo .... Barcelona
Carlos Carrión Molina .... Barcelona
David Pérez Pineda .... Barcelona
Ramón González Barreal .... Barcelona
Miriam Aguado García .... Barcelona
Sergio Regaño Aguirre .... Bizkaia
José Ángel Babiano Ávila .... Cáceres
Jesús Rueda Luna .... Cádiz
Jaime Pérez Colsa.............................. Cantabria
Diego De Diego Laguera .... Cantabria
Fco. Javier Rodríguez Cortés .... Castellón
Jorge Seguín Villanueva .... Ceuta
Oscar Gómez Márquez .... Córdoba
Javier Muñoz Poch .... Gerona
Mª Carmen Domínguez Rodrigo .... Granada
Gorka Jaúregui Olaizola .... Guipúzcoa
Imanol Biz Felipe .... Guipúzcoa
Anselmo Orive Molina .... Jaén
Enrique Jiménez Chanivet.......................... Jaén
Iván Sánchez Concepción .... Las Palmas
Pilar Suárez Marrero .... Las Palmas
Luis Manuel Alves Alves .... León
Pablo Travel Díaz .... Madrid
Francisco Díaz Carrillo .... Madrid
Yolanda Blanco López .... Madrid
David Martín Montes .... Madrid
Luis Carlos Reyes Jarama...................... Madrid
Miriam Martín Yuste .... Madrid
Diego Mota Pineda .... Málaga
Adrián Moreno Ranchal .... Málaga
Fernando José Blaya Raja .... Murcia
David Gómez Soto .... Orense
Jairo Díez Calle .... Palencia
Raúl Herrero Lerones .... Palencia
Jorge Rubal Pumar.......................... Pontevedra
Nélida Vázquez Miguez .... Pontevedra
Francisco Vizcaya Paz .... Sevilla
Domingo Donate Afonso ..Sta. Cruz de Tenerife
Jesús Fco. López López .... Tarragona
Fco. José Gómez Seré .... Valencia
Manuel Ferrandis García..................... Valencia
Manuel Gispert Oliva .... Zaragoza



NO ESTÁS SOLO FRENTE AL PODER DEL ANILLO



Guías completas y miles de trucos:

• Protagoniza la guerra del Anillo. Descubre cómo derrotar a Sauron gracias a una guía completa con todos los trucos y estrategias para *El Retorno del Rey*.

• Más guías completas. Gracias a Play2Manía Guías & Trucos, terminar juegos como *Ratchet & Clank 2*, *XIII*, *Mission Impossible: Operation Surma, Indiana Jones y la Tumba del Emperador* o *ZOE 2* será pan comido.

• ¡Colecciónalas! Y no podían faltar un montón de estupendas miniguías para archivar en las cajas de tus juegos. En este número, *Pro Evolution Soccer 3*, *Dark Chronicle*, *True Crime*, *Broken Sword*…

• Y además. Nuestra simpática Gertru responde todas tus dudas en su consultorio y, como broche final, más de 2000 trucos para tus juegos favoritos.

Ya a la venta.



¡SI QUIERES VER TELEVISIÓN, MIRA POKéMON CHANNEL!

• En portada. *Pokémon Channel* para GameCube será el juego perfecto para todos los "pokemaníacos". Descúbrelo en una grandiosa preview llena de interesante información e imágenes exclusivas del "primer *Pokémon* de Cube".

• Novedades. *Final Fantasy Crystal Chronicles* es la estrella de Cube, con un póster gigante y seis paginazas en las que descubrir sus pros y contras. También muy interesante, *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*, la versión exclusiva de GC .



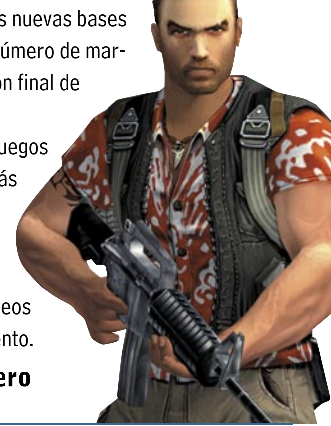
• Guías y trucos. ¿Algún problema con *Final Fantasy Tactics Advance*? ¡Pues aquí tienes la guía más completa!

Ya a la venta.

Micromanía

UN PARAÍSO PARA LA ACCIÓN

• *Far Cry* por fin está aquí. Es el primero de los más esperados juegos de acción e irrumpe este año para sentar las nuevas bases del género. Micromanía, en su número de marzo, analiza en exclusiva la versión final de este bombazo.



• Además, los análisis de los juegos de actualidad, avances de los más próximos éxitos y este mes la solución completa de *Armed & Dangerous*.

• Y de regalo, las demos y vídeos de los mejores juegos del momento.

A la venta el 29 de febrero

HOBBY CONSOLAS

¡LLEGA AL FINAL DE FINAL FANTASY X-2!

Juegos para todas las consolas

• Guía completa de *FFX-2*: Hobby Consolas os regala un suplemento especial de 44 páginas con todos los datos y claves para llegar al final del juego de rol más esperado de PS2.

• Las nuevas consolas, al descubierto: ¿Queréis saber cómo será PS3? ¿qué nos ofrecerá Xbox 2? ¿y la nueva consola de Nintendo? Las respuestas las tenéis en un reportaje que os descubre cómo será la próxima generación de consolas.

• Novedades de lujo: Analizan los mejores juegos del mes: *Metal Gear The Twin Snakes* (GC), *FF Crystal Chronicles* (GC), *007 Todo o Nada* (todas las consolas), *Forbidden Siren* (PS2)… ¡Espectacular!

• Y además: No os perdáis la mejor información sobre *The Getaway 2* (PS2), *Dead or Alive Online* (Xbox), *Hitman Contracts* (PS2, Xbox), *Rainbow Six 3* (PS2) y muchos más.

A la venta el 25 de febrero



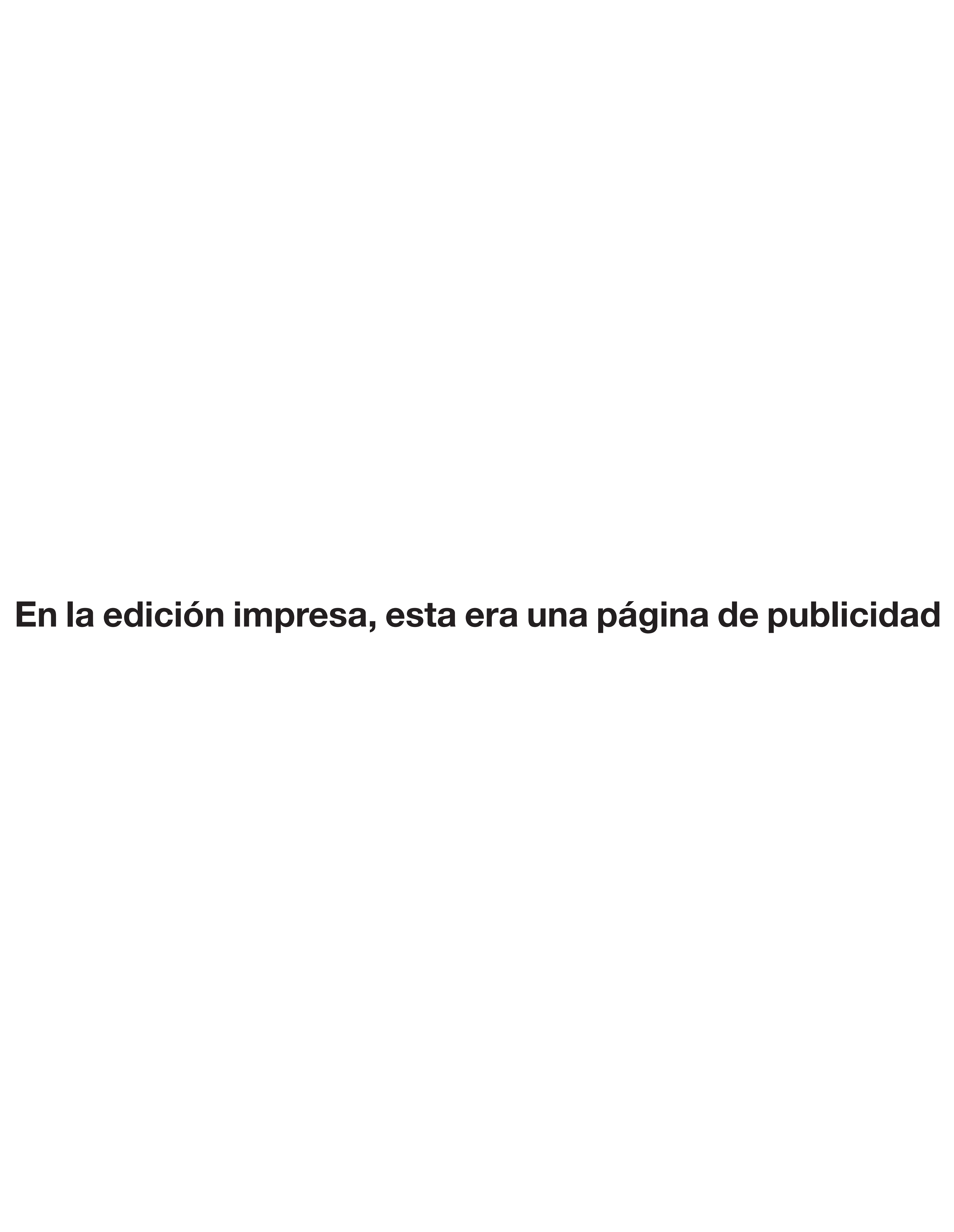
LAS MEJORES GUÍAS PARA LOS CLÁSICOS DE PS2



TODOS LOS TRUCOS, EXTRAS, ESTRATEGIAS Y PISTAS PARA:

- *Final Fantasy X.*
- *SOCOM U.S. Navy Seals.*
- *GTA Vice City.*
- *Mortal Kombat V Deadly Alliance.*
- Trucos para más de 100 juegos.

A la venta el 26 de febrero.

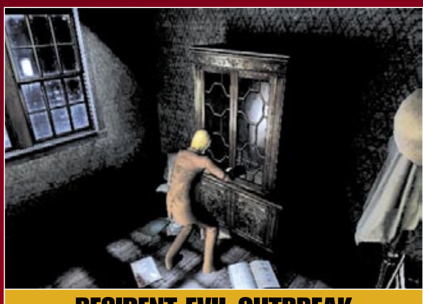

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

OS PRESENTAMOS LOS MEJORES JUEGOS DE MIEDO DE LA TEMPORADA

LAS 7 CARAS DEL TERROR

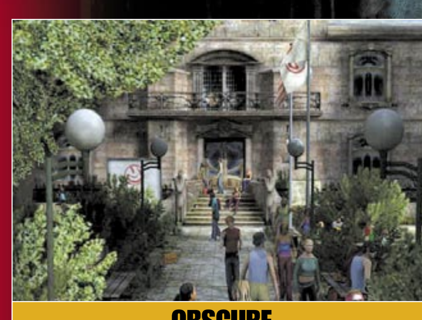
El año 2004 comienza fuerte para los fans del terror. Pronto llegarán las secuelas de sagas consagradas, además de nuevos y originales títulos que nos pondrán los pelos de punta.


FORBIDDEN SIREN

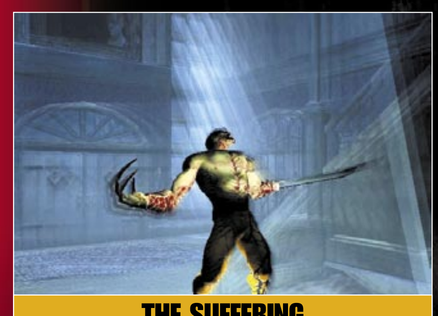

RESIDENT EVIL OUTBREAK


SILENT HILL 4: THE ROOM


X-FILES. RESIST OR SERVE


OBSCURE


PROJECT ZERO 2. CRIMSON BUTTERFLY


THE SUFFERING

EL MISTERIO MÁS ESPELUZNANTE SE INSTALA EN UN PEQUEÑO PUEBLO JAPONÉS

Forbidden Siren

- Compañía: **Sony**
- Fecha: **Marzo de 2004**
- Tipo: **Survival Horror**





Un pequeño pueblo japonés llamado Hanyuda es el escenario de *Forbidden Siren*, la propuesta más original e inquietante de esta nueva hornada de juegos de terror. La aldea, ahora rodeada por un mar de sangre, ha caído en una extraña maldición que ha provocado que sus habitantes se hayan convertido en una especie de zombis. Nuestra misión en este infierno será mantenernos con vida, mientras averiguamos las claves de este horrible misterio.

EL TERROR MÁS ORIGINAL.

Precisamente en la forma de contar la historia radica la originalidad de este survival horror. La aventura se desarrolla en tres días y la vamos a "sufrir" desde el punto de vista de 10 personajes distintos (un cazador, un profesor, una niña, un cura...), según la fase en la que nos encontremos. El juego tendrá un total de 78 niveles, pero no se jugarán por orden cronológico. Cada fase es un "trocito" de la historia, vista por un protagonista concreto y en un momento y lugar determinados, que no tiene por qué coincidir con el del nivel anterior. Tendremos que estar muy atentos a estos saltos "espacio-temporales" para poder seguir el hilo de la historia, pero tranquilos, que una vez "metidos" en el juego os aseguramos que no os costará entenderlo.

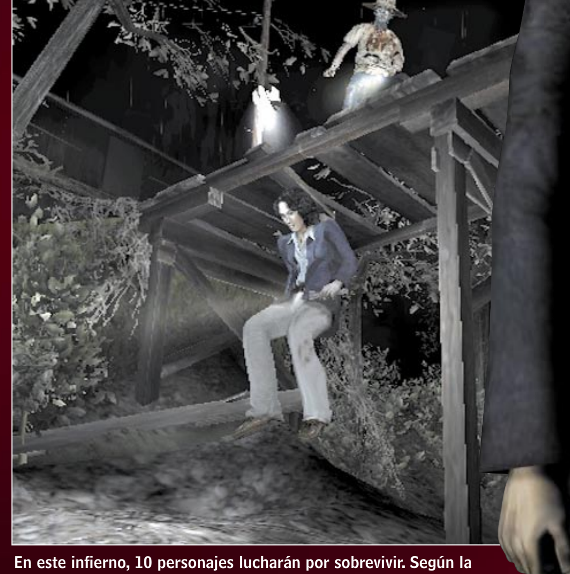
Pero la originalidad no termina aquí. Todos los protagonistas tienen un don especial que les permite "usar los ojos" no sólo de otros personajes, sino también de los enemigos, bajo una perspectiva subjetiva. Así, gracias a esta "visión remota", podremos conocer su posición, saber hacia dónde miran y adelantarnos a sus movimientos.

AMBIENTACiÓN DE CINE.

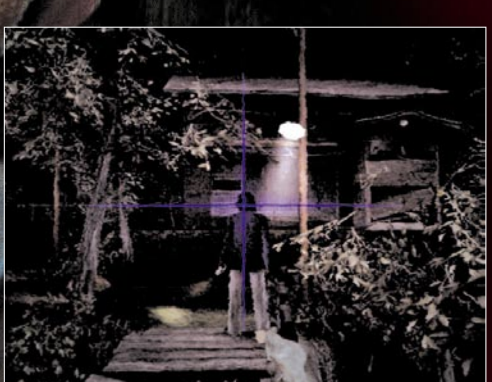
Y si esto no os parece lo bastante atractivo, esperad a ver su excepcional ambientación, digna de la mejor peli de terror japonesa (como "The Ring", "Dark Water" o "La Maldición"). Gráficos excelentes (atención al modelado de los rostros y sus animaciones) y un aterrador apartado sonoro para un juego de terror psicológico que a buen seguro conseguirá que pasemos mucho miedo... el mes que viene.



Sobre el pueblo de Hanyuda ha caído una maldición relacionada con una sirena y un mar de sangre. Ahora sus habitantes son peligrosos zombis...



En este infierno, 10 personajes lucharán por sobrevivir. Según la fase en la que nos encontremos manejaremos a uno u otro.



Lo más original del juego es que podemos usar los ojos del enemigo: si está a nuestra espalda y nos mira veremos a nuestro personaje así.



El apartado gráfico será espeluznante. Observad la calidad de los modelos de los personajes y, sobre todo, sus animaciones faciales.



En el juego predominarán el sigilo y los sustos sobre la acción pura.

EL SURVIVAL HORROR POR EXCELENCIA REGRESA CON NUEVOS AIRES

Resident Evil Outbreak

■ Compañía: **Capcom**
■ Fecha: **Primavera 2004**
■ Tipo: **Survival Horror**

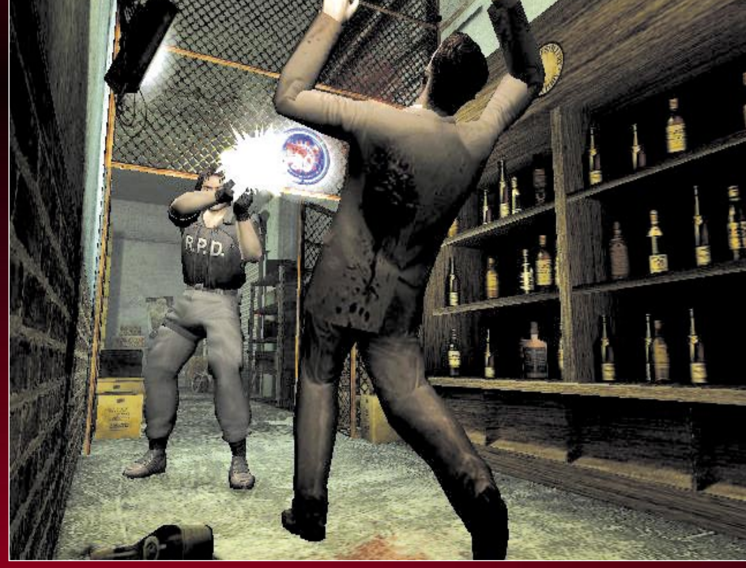
Cada vez falta menos para que una de las sagas más terroríficas de la historia de las videojuegos vuelva a PS2. Y va a regresar a lo grande: gráficos de infarto, nuevas ideas y zombis, muchos zombis.

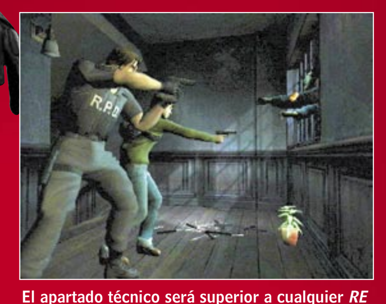
En *Resident Evil Outbreak* vamos a encontrarnos con una atmósfera tan agobiante como en el resto de los capítulos de la saga, pero con una novedad: la interacción con otros personajes. Y es que ahora no estamos sólos en esta pesadilla. Antes de empezar, tendremos que elegir un personaje entre los 8 disponibles. Cada uno tiene sus peculiaridades: el policía lleva pistola desde el principio, la camarera puede curar, la periodista lleva ganzúas... Esta elección determinará nuestra forma de jugar, aunque en todo momento tendremos que cooperar con los personajes que estén alrededor. Podremos intercambiar objetos con ellos, pedirles que nos ayuden si los zombis nos rodean...

JUGOSAS NOVEDADES.

Con esto se abren nuevas posibilidades, pero las sorpresas no terminan aquí. Ahora los zombis pueden contaminarnos con el virus T, con lo que además de perder salud, cada vez que nos toquen nos iremos contaminando más y más, hasta que nos convirtamos en uno de ellos...

Todas estas novedades son un soplo de aire fresco para la serie, además de justificar su compra aunque sólo sea para jugar en su versión Offline. Y es que todavía no se ha confirmado si el juego llegará a Europa conservando su alucinante modo Online, aunque Capcom hará lo posible. Pronto lo sabremos.

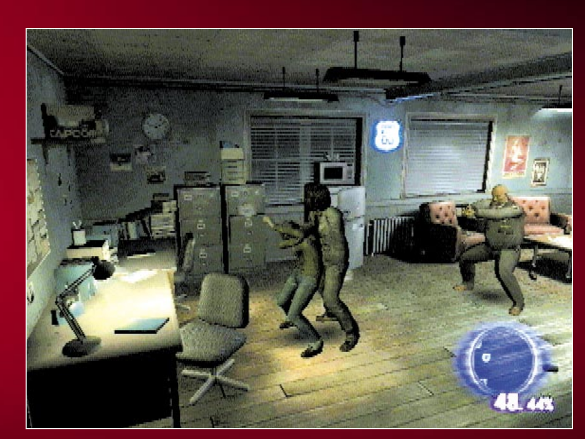

En *Resident Evil Outbreak*, la cooperación entre los personajes será fundamental para sobrevivir, tanto si éstos están controlados por la consola como si jugamos Online con tres otros amigos,


El apartado técnico será superior a cualquier *RE* que hayáis podido ver en una consola de Sony.


Si nos alcanzan los zombis, además de dañarnos nos contaminarán con el virus T. Si el contador que veis en la esquina inferior derecha de la pantalla llega al 100%, nos convertiremos en uno de ellos...



Los ocho personajes disponibles tienen distintas habilidades: la camarera puede curar, el guardia de seguridad es el más resistente a los ataques, etc.


Capcom nos ha asegurado que hará lo posible para que el juego llegué aquí conservando sus modos Online, pero la compañía aún no lo ha confirmado.

LA PESADILLA MÁS ATERRADORA CONTINÚA... Y SE TRASLADA A TU PROPIA CASA

Silent Hill 4

■ Compañía: **Konami** ■ Fecha: **Finales de 2004** ■ Tipo: **Survival Horror**

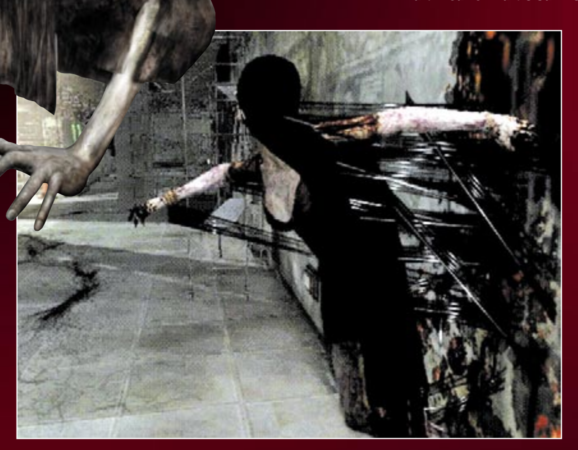
Ningún otro juego ha conseguido hacernos pasar tanto miedo como la serie *Silent Hill*. Y las primeras imágenes que Konami nos ha mostrado demuestran que la cuarta parte no se va a quedar atrás. *Silent Hill 4: The Room* está llamado a convertirse en uno de los "survival" más terroríficos de todos los tiempos...

ESPELUZNANTE HISTORIA. El argumento, que no tendrá nada que ver con los anteriores, nos presenta a Henry Townshend, un hombre normal que un buen día aparecerá encerrado en su propio apartamento. La salida de la casa está sellada por diez candados y la única manera de salir de ella es a través de unos portales dimensionales que aparecen en el cuarto de baño. Estos portales nos llevarán a terroríficos mundos alternativos, muy relacionados con los escenarios típicos de la serie (habrá un hotel, una cárcel...). Sobra decir que en estos lugares encontraremos criaturas retorcidas y abominables, además de misteriosos enigmas por resolver.

En cuanto al apartado gráfico, además de superar a la tercera parte, encierra una sorpresa. Cuando nos desplacemos por el apartamento lo haremos bajo una vista subjetiva, mientras que cuando lo abandonemos "volverá" la perspectiva en tercera persona. Sin duda, *SH4* será uno de los bombazos del año.



En *Silent Hill 4: The Room* controlamos a Henry, un hombre encerrado en su piso (de ahí su título). La única forma de salir es a través de unos portales dimensionales, que nos llevarán a horribles lugares.



¿Monstruos saliendo de las paredes? Los gráficos prometen ser aterradores.



Aunque la historia es nueva, la ambientación seguirá igual de angustiosa.

LOS AGENTES MULDER Y SCULLY BUSCARÁN LA VERDAD EN TU PS2

X-Files: Resist or Serve

■ Compañía: **Vivendi**
■ Fecha: **Marzo 2004**
■ Tipo: **Survival Horror**

La famosa serie de televisión "Expediente X" se estrenará en PS2 con un estilo de juego distinto a lo que pudimos ver en PSone. *Resist or Serve* será un survival horror en toda regla, protagonizado por los agentes Mulder y Scully, que deberán investigar unos extraños asesinatos. Tras seguir varias pistas, las pesquisas nos llevarán ni más ni menos que hasta una nave extraterrestre...

COMO EN LA SERIE DE TV. Pero lo mejor de *Resist or Serve* es que será sumamente fiel a la serie. El juego estará estructurado en 3 capítulos con un formato clavado a los capítulos de TV, que además estarán escritos por los guionistas de la serie. Aparte de controlar a Mulder y Scully, los fans estarán encantados de encontrar durante la aventura a viejos conocidos como Skinner o El Fumador. Y todo ello con la banda sonora de la serie y las voces reales de los actores. En fin, que estamos ante un juego muy a tener en cuenta dentro del género, y más si te gusta la serie.



El desarrollo tendrá más acción o más puzzles dependiendo de si elegimos a Mulder o a Scully.



La ambientación será sumamente fiel a la serie, gracias a un prometedor apartado técnico.



¿TE GUSTAN LAS PELIS DE "TERROR ADOLESCENTE"? PUES AQUÍ ESTÁ TU JUEGO

→ Obscure

■ Compañía: **Virgin Play**
■ Fecha: **Primavera 2004**
■ Tipo: **Survival Horror**





Obscure será un survival horror con una atmósfera muy particular. De hecho, sus desarrolladores se han inspirado en clásicos del cine de terror adolescente como "The Faculty" o "Scream".

Otro survival horror que tiene muy buena pinta es *Obscure*, juego desarrollado por el grupo francés Hydravision y que será distribuido en España por Virgin Play. Su tenebroso argumento nos llevará un instituto en el que un grupo de profesores está llevando a cabo misteriosos experimentos. Las consecuencias de estas siniestras prácticas desencadenarán la llegada de horribles criaturas, que al caer la noche harán estragos entre los desprevenidos estudiantes...

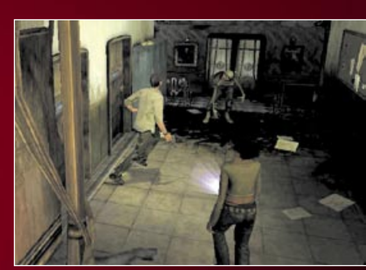
COMPAÑERISMO ANTE TODO.

El aspecto más original de *Obscure* es que manejaremos a alternativamente a un grupo de 5 estudiantes. Podremos cambiar de personaje en todo momento siempre y cuando el otro esté cerca, además de pedir ayuda, intercambiar objetos con ellos, etc. La CPU controlará al resto del grupo, aunque lo más sorprendente es que un amigo podrá acompañarnos en esta pesadilla simultáneamente y sin pantalla partida. Y es que la cooperación va a ser básica en *Obscure*, ya que para acabar con los enemigos hay que iluminarlos antes de disparar. Por ello, la idea es que uno utilice la linterna y otro las armas.

En fin, que *Obscure* será un survival horror con una ambientación inspirada claramente en las mejores películas de terror adolescente (como "Scream" o "The Faculty") y un apartado técnico que se nos antoja muy prometedor. Llegará en primavera.



Manejaremos alternativamente a 5 estudiantes, pudiendo cambiar de personaje si lo deseamos.



El resto del grupo nos acompañará y además nos echará una mano controlados por la CPU.



La principal novedad de *Obscure* es que podremos jugarlo con otro amigo simultáneamente y sin necesidad de pantalla partida de ninguna clase. ¿Estáis preparados para compartir los sustos?



El juego se desarrollará en un instituto donde hay profesores que se dedican a las malas artes.



Los bichos emiten un aura que les hace inmunes. Sólo serán vulnerables cuando les iluminemos...

LOS MÁS HORRIBLES FANTASMAS VOLVERÁN A "POSAR" PARA TU CÁMARA

Project Zero 2: Crimson Butterfly

■ Compañía: **Tecmo**
■ Fecha: **Primavera 2004**
■ Tipo: **Survival Horror**

La secuela de uno de los survival horror más sorprendentes y originales será en realidad una precuela con nuevo argumento y protagonistas. En *Project Zero 2: Crimson Butterfly* controlaremos a Mio Amakura, una jovencita con un sexto sentido muy especial, y a su hermana gemela Mayu. Junto a ellas vamos visitar tenebrosas localizaciones, como un bosque o una casa abandonada, "armados" tan sólo con una cámara fotográfica especial como la del primer *Project Zero*. Con este aparato nos enfrentaremos a multitud de fantasmas, liberando así sus almas condenadas.

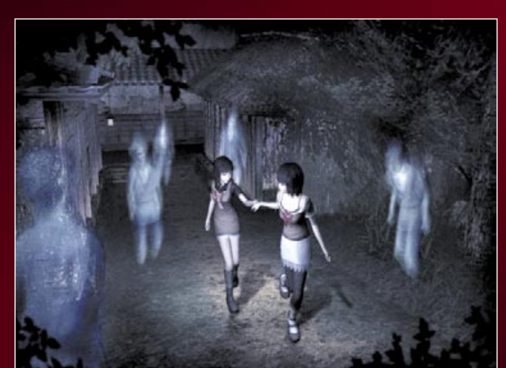
TERROR PSICOLÓGICO. *Project Zero 2* hará gala de una ambientación sobrecogedora, capaz de ponernos los pelos de punta sin necesidad de mostrar muchos monstruos. Y que no os quepa duda de que el apartado técnico va a ser superior al original. El juego llegará a mediados de 2004 y será distribuido por la compañía UbiSoft.



Dos hermanas gemelas serán las protagonistas de *Project Zero 2: Crimson Butterfly*. Ellas solitas se van a tener que enfrentar a un montón de espectros teniendo como única arma una cámara de fotos.



La aventura tendrá un argumento totalmente nuevo, y esperamos que ofrezca más horas de juego que el primer *Project Zero*.



Aunque el apartado gráfico será muy superior, la ambientación será tan angustiosa como la de su antecesor. Todo un acierto.



Para sobrevivir en la aventura, tendremos que "fotografiar" a los fantasmas para que por fin puedan alcanzar el descanso eterno.

LA CONDENA MÁS TERRORÏFICA QUE TU MENTE PUEDA IMAGINAR

The Suffering

■ Compañía: **Midway** ■ Fecha: **Marzo de 2004** ■ Tipo: **Survival Horror**

El protagonista de esta terrorífica aventura será Torque, un recluso a que va a tener que cumplir una condena mucho más horrible de la que se esperaba. Y es que la cárcel ha sido tomada por terribles criaturas y por los espíritus de los presos ejecutados, que han asesinado a casi todo el mundo en la prisión. Tendremos que sobrevivir en este infierno utilizando armas y sorprendentes poderes paranormales. Sus desarrolladores aseguran que en *The Suffering* habrá mucha acción, sustos, más de 20 horas de juego y varios finales que dependerán de nuestras decisiones. Promete, ¿no?





En *The Suffering* nuestro objetivo será sobrevivir en una cárcel infernal que ha sido tomada por extrañas criaturas. Diversos poderes paranormales y 10 armas nos ayudarán en nuestra tarea.

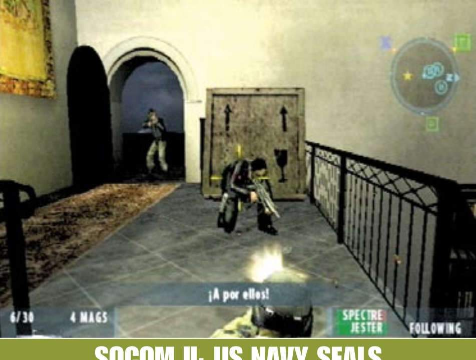
TODOS LOS JUEGOS DE GUERRA QUE PRONTO ARRASARÁN EN PS2



¡ESTO ES UN INFIERNO!

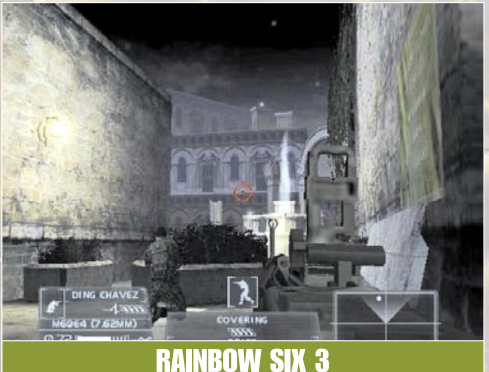
La acción bélica está de moda. En los primeros meses de 2004 vamos a recibir un buen número de juegos que van a convertir nuestra PS2 en un auténtico campo de batalla... virtual.


SHELL SHOCK: NAM'67



SOCOM II: US NAVY SEALS


CALL OF DUTY: FINEST HOUR



RAINBOW SIX 3


COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS


KILLZONE

VIVE EN TUS PROPIAS CARNES EL HORROR DE LA GUERRA DE VIETNAM

Shellshock: Nam'67

- Compañía: **Eidos**
- Fecha: **Verano de 2004**
- Tipo: **Acción en tercera persona**



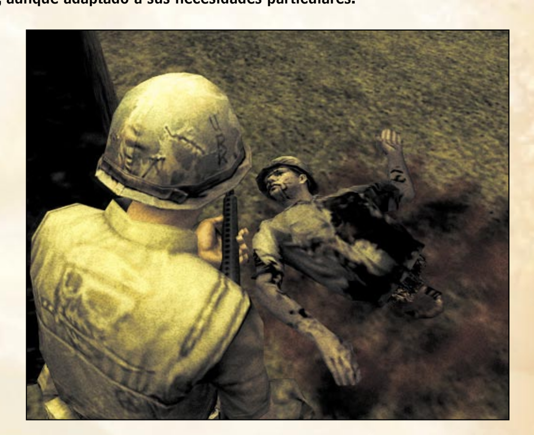
Shellshock: Nam´67 reflejará fielmente la guerra de Vietnam bajo una perspectiva en tercera persona. Eso sí, a la hora de disparar podremos adoptar una vista desde el hombro, para apuntar cómodamente.



Gráficamente el juego será impresionante. No en vano sus creadores están utilizando el mismo motor gráfico del prometedor *Killzone*, aunque adaptado a sus necesidades particulares.







Los chicos de Guerrilla, equipo responsable también del prometedor *Killzone*, nos invitaron a sus estudios en Amsterdam para enseñarnos su otra gran apuesta para este año. Se trata de *Shellshock: Nam ´67*, un juego de acción en tercera persona con el que viviremos toda la crudeza de uno de los conflictos modernos más terribles y controvertidos: la guerra de Vietnam. Así pues, comenzaremos el juego siendo un recluta del ejército norteamericano desplazado a Vietnam para luchar contra el ejército norvietnamita, y a medida que vayamos cumpliendo objetivos iremos mejorando hasta formar parte de las fuerzas especiales. En este infierno tendremos que cumplir multitud de misiones, desde asegurar algunas zonas hasta liberar prisioneros, recuperar documentos, etc. Para ello contaremos con multitud de armas, todas ellas de la época, que van desde el lanzallamas hasta el machete para acabar con los Viet Congs silenciosamente.

REALISMO AL MÁXIMO.

El aspecto que más nos sorprendió de *Shellshock* es su alto grado de realismo. Sus creadores se han documentado mucho para ofrecernos la guerra tal y como fue, con sus armas, uniformes y escenarios, que irán desde la jungla más espesa hasta pequeños pueblos vietnamitas, campamentos o intrincados sistema de túneles. Pero el realismo no termina aquí, ya que el juego también mostrará explícitamente el lado más cruento de este conflicto, con lo que ya os adelantamos que estará más orientado al público adulto. Eso sí, no estará listo hasta este verano.



Aunque no podremos dar órdenes, combatiremos junto a muchos aliados que harán gala de una I.A. tan avanzada como la de los enemigos. El ambiente os recordará a películas como "Apocalypse Now".

CUATRO SOLDADOS PARA MANTENER LA PAZ EN EL MUNDO

SOCOM II: US Navy Seals

■ Compañía: **Sony**
■ Fecha: **Marzo de 2004**
■ Tipo: **Acción táctica**



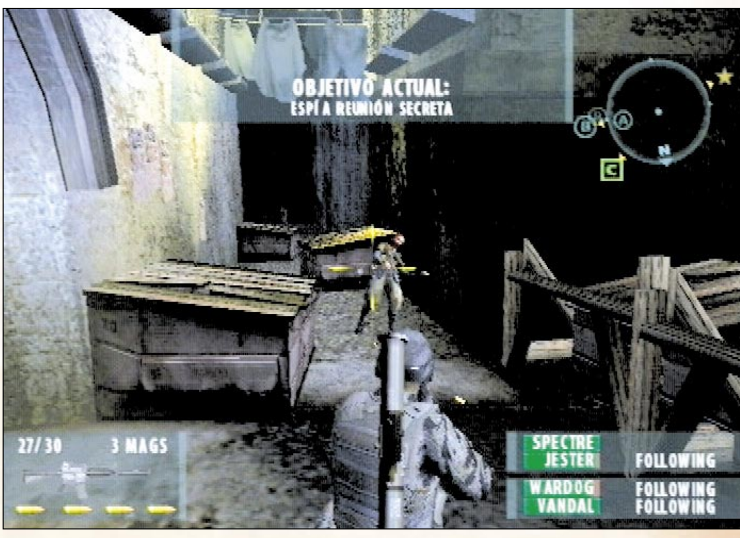


Uno de los juegos revelación del año pasado, *SOCOM*, inauguró el juego Online, presentó una visión de la acción táctica muy divertida e introdujo el reconocimiento de voz ("hablamos" a nuestros soldados y ellos obedecen las órdenes). A la sombra de este éxito, *SOCOM II* nos ofrecerá un concepto similar. Así, por un lado, ofrecerá un modo individual, con 12 misiones que nos invitarán a viajar por todo el mundo luchando contra el terrorismo. Aquí, de nuevo estaremos escoltados por tres personajes manejados por la consola, que obedecerán las órdenes que les demos, por el Headset (auriculares con micrófono) o con el mando. La novedad es que habrá nuevas órdenes y un comportamiento más inteligente de nuestros soldados, algo básico para plantar cara a los terroristas, que ahora serán más astutos y nos obligarán a organizarnos mejor.

UN POTENTE MODO ONLINE.

Por otra parte, *SOCOM II* también va a ofrecer un atractivo modo Online, que de nuevo enfrentará a un máximo de 16 jugadores, 8 seals contra 8 terroristas. Ofrecerá 23 mapas, los 10 del primer *SOCOM* con mejoras y 13 nuevos, así como dos nuevos modos de juego: "Escolta", en el que debemos proteger a tres sujetos, y "Abrir Brecha", en el que hay que acceder a una zona de resistencia enemiga y destruir su base.

Ambos modos se beneficiarán de un apartado técnico muy superior al del primer *SOCOM*, pero manteniendo todas sus virtudes intactas. El mes que viene, tras un triunfal estreno en los EE.UU, por fin llegará a Europa.



SOCOM II volverá a ofrecer tanto un atractivo modo individual como divertidísimas partidas Online.



No faltarán nuevas armas, como bazookas o nidos de ametralladoras, que nos facilitarán más la tarea.

LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL, COMO NUNCA LA HABÍAS VISTO

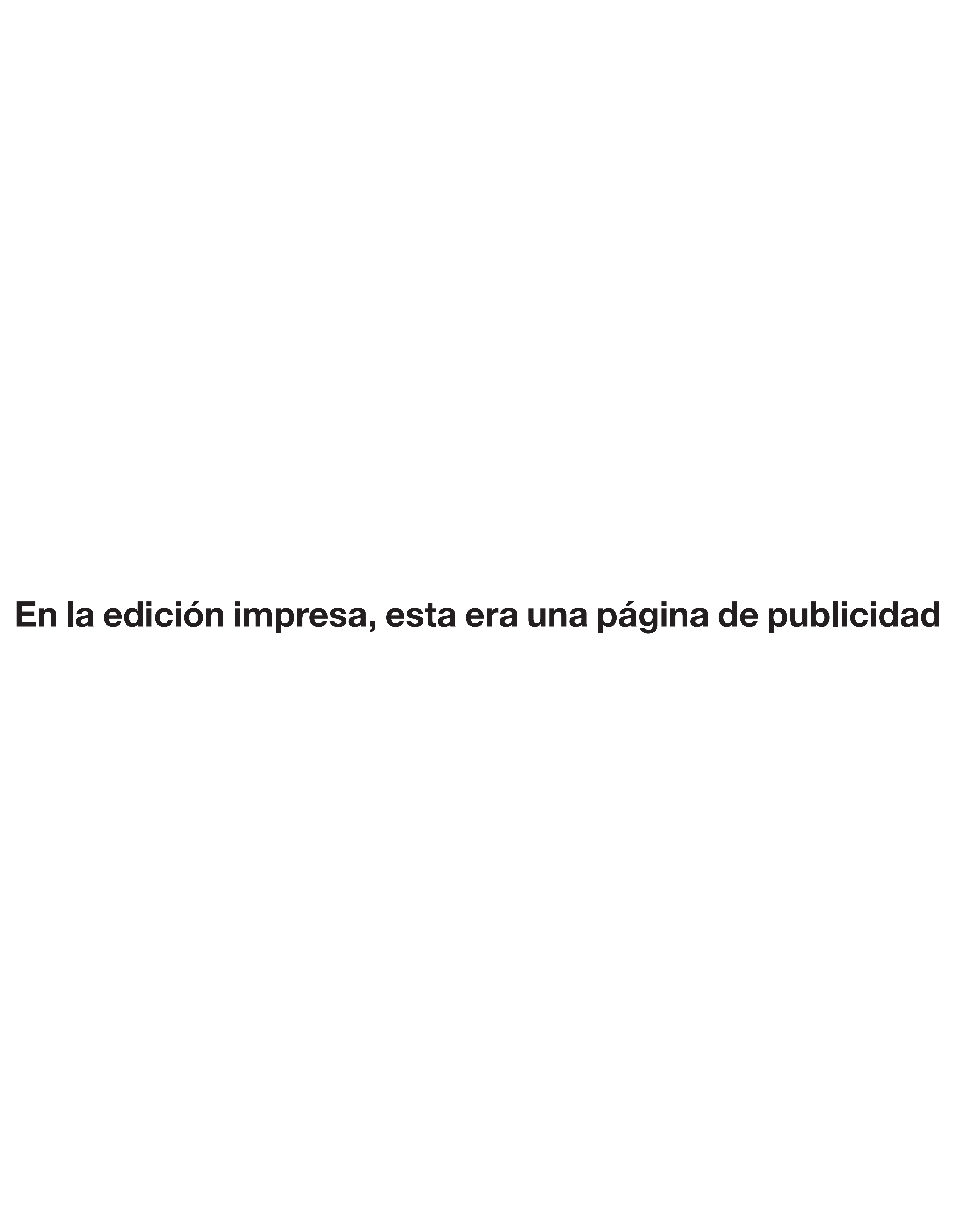
Call of Duty

■ Compañía: **Activision** ■ Fecha: **Sin confirmar** ■ Tipo: **Shoot´em Up subjetivo**

Precedida por un arrollador éxito de crítica y ventas en PC, la versión de PS2 de *Call of Duty* (que llevará como subtítulo *Finest Hour*) se encuentra en pleno desarrollo. En este shoot´em up combatiremos a los nazis en la Segunda Guerra Mundial desde tres frentes distintos: formando parte del ejército soviético, del norteamericano y del británico, dependiendo de la misión en la que nos encontremos inmersos. Sobra decir que en las más de 20 misiones de *Call of Duty: Finest Hour* estarán las más famosas escaramuzas de esta guerra (como la batalla de Stalingrado), con una ambientación de lujo gracias a un apartado gráfico que dejará con la boca abierta a más de uno. Eso sí, nos tocará esperar, porque aún no está confirmada la fecha de salida.

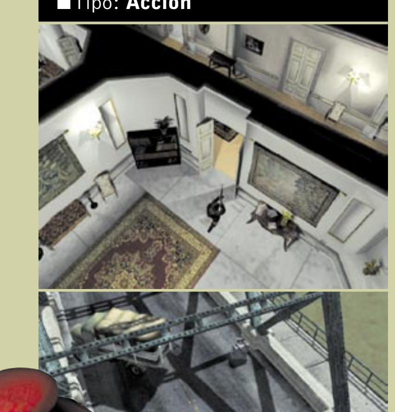


En *Call of Duty: Finest Hour* participaremos en las más famosas batallas de la II Guerra Mundial desde el punto de vista inglés, ruso y americano.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

→ COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS

■ Compañía: **Acclaim**
■ Fecha: **Junio de 2004**
■ Tipo: **Acción**





Desarrollado por parte del equipo responsable de *Dark Alliance*, este juego enfocará la Segunda Guerra Mundial desde una perspectiva igual a la de *BGDA*. Bajo esta vista cenital elegiremos un paracaidista de entre los 3 disponibles para superar más de 40 misiones (desde el Día D hasta Market Garden). Tendrá acción, toques "roleros" (estilo *BGDA*) y un modo Cooperativo para 2 jugadores.

→ KILLZONE

■ Compañía: **Sony**
■ Fecha: **Septiembre de 2004**
■ Tipo: **Shoot´em Up subjetivo**



Es el segundo gran juego de Guerrilla. Su ambientacion futurista nos meterá de lleno en un conflicto armado entre dos facciones en un un planeta colonizado. Podremos escoger entre 4 soldados con distinto arsenal. Gráficamente promete ser todo un bombazo, aunque para comprobarlo tendremos que esperar hasta septiembre, ya que ha sufrido un retraso de última hora.

ACCIÓN TÁCTICA CONTRA LA AMENAZA TERRORISTA

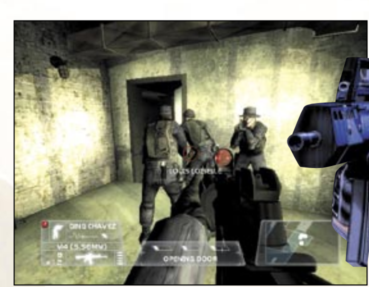
→ Rainbow Six 3

■ Compañía: **Ubi Soft**
■ Fecha: **Marzo de 2004**
■ Tipo: **Acción táctica**

El "penúltimo" juego que nos llega bajo la firma del escritor Tom Clancy es *Rainbow Six 3*. En él asumiremos el papel de Ding Chávez, líder de un comando de cuatro soldados encargados de acabar con la amenaza terrorista de turno. Bajo una perspectiva en primera persona, tendremos que cumplir 14 extensas misiones, con objetivos tan variopintos como rescatar rehenes o localizar y desactivar bombas.

DOTES DE MANDO.

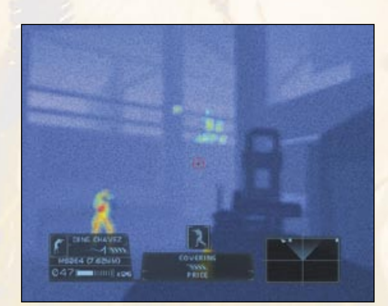
Para llevar todas estas misiones a buen puerto, no sólo tendremos que ser hábiles en el uso del devastador arsenal que llevaremos a lo largo del juego. Tan importante como la puntería será la inteligencia a la hora de dirigir a nuestros hombres. Las órdenes podrán ser dadas con el micrófono del Headset o sencillamente con el Dual Shock 2. Y tranquilos, que la inteligencia artificial de nuestros soldados ha sido mejorada con respecto a la versión de Xbox.
Un modo Cooperativo Online pondrá la guinda a un título que dará mucho que hablar entre los fanáticos de la acción.



Dirigiremos a otros 3 soldados, a los que daremos órdenes prefijadas con el Headset o el mando.



En *Rainbow Six 3* combatiremos a los terroristas desde una perspectiva en primera persona.



También dispondremos de avanzados gadgets, incluyendo visores especiales como éste.



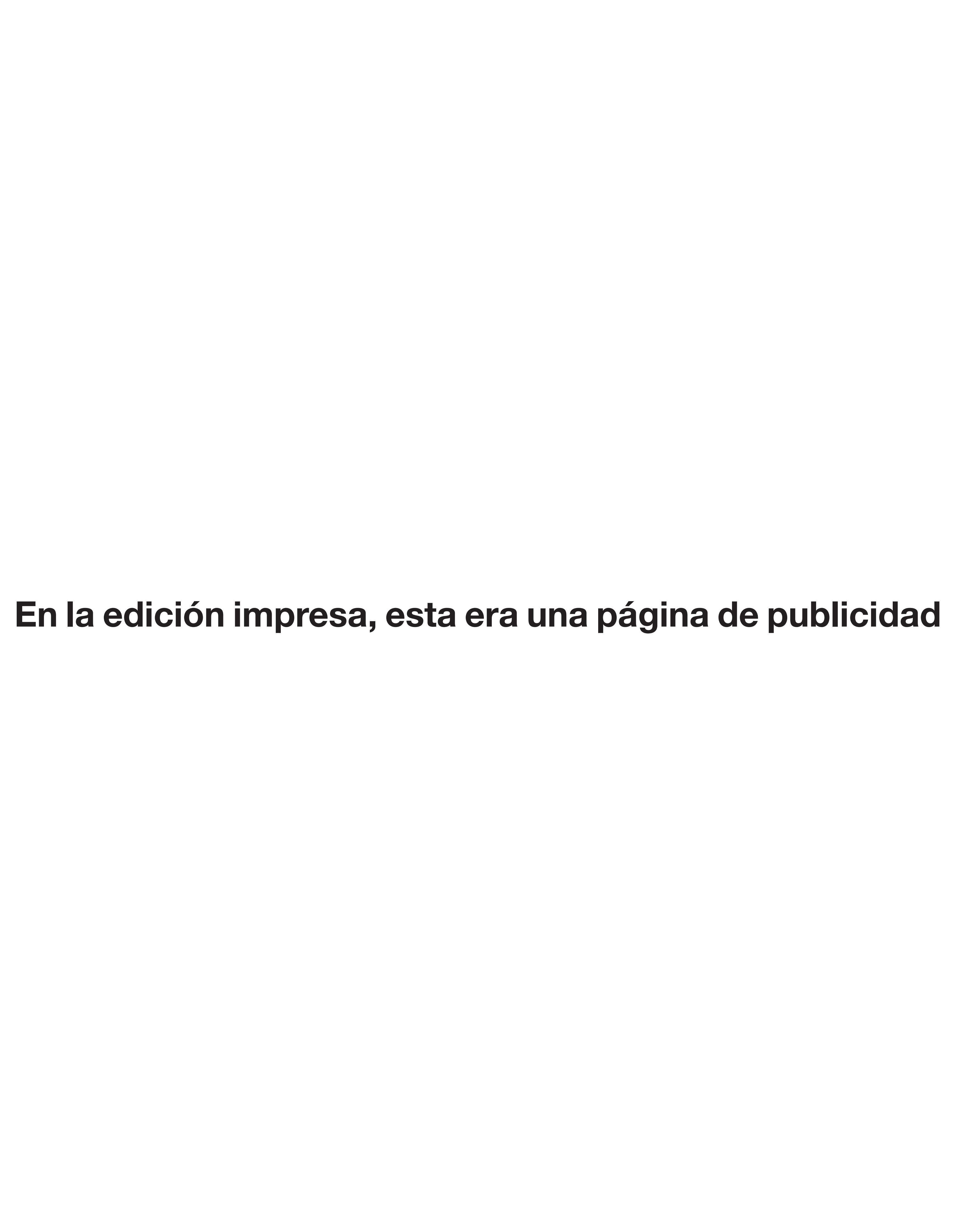
Rainbow Six 3 promete exhibir un apartado técnico sólido y sin fisuras. Nosotros ya hemos podido probarlo, y os aseguramos que es uno de los shoot´em up más prometedores de los próximos meses.



El juego se estructurará en 14 misiones, cada una con múltiples objetivos. Además, tampoco faltarán los cada vez más indispensables modos Online.



Los tres soldados obedecerán nuestras órdenes perfectamente y demostrarán una inteligencia artificial superior a lo visto en la versión para Xbox.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Compañía **Square-Enix** | Género **Juego de Rol** | Precio **64,95 € (10.805 ptas.)**

Final Fantasy X-2

Un juego de rol... ¡¡¡porque yo lo valgo!!!



Yuna, Rikku y Paine son las tres protagonistas de *FFX-2*, el título menos serio y más desenfadado de toda la serie. Buena prueba de ello son las posturas, muecas y carantoñas con las que suelen deleitarnos las chicas cuando las cosas salen bien...

La saga reina de los juegos de rol regresa con una propuesta muy distinta a todo lo visto en otros *FF*: tres féminas protagonistas, un sistema de juego muy abierto, más humor, muchos minijuegos...

Como siempre sucede con la llegada de un nuevo *FF*, lo normal es deshacerse en elogios, apelar a la innegable capacidad técnica de Square-Enix y afirmar rotundamente que se trata de uno de los mejores juegos de rol de la Historia. Por tópico que parezca, eso es lo que tenemos que hacer una vez más con *FFX-2*, un juego alucinante, aunque bastante peculiar para ser un *FF*...

***FINAL FANTASY X-2* ES LA "CONTINUACIÓN"** de *FFX*, el primer juego de la saga para PS2. Con él comparte muchos de los escenarios y personajes que ya vimos hace dos años, y que ahora vuelven a escena presentando ligeros cambios y sirviendo como telón de fondo a un argumento totalmente nuevo y, hasta cierto punto, transgresor en la saga. *En FFX-2* la protagonista absoluta es Yuna, quien tras separarse de Tidus, ha vivido en paz, entristecida por la ausencia de su "noviete". Un buen día cae en sus manos una esfera con una secuencia de vídeo en la que, supuestamente, aparece Tidus retenido en una celda. Este

Dos historias, un único mundo

Dos años separan los argumentos de *FFX* y *X-2*. Puede parecer una tontería, pero muchas cosas han cambiado en Spira. Desde los escenarios a sus habitantes, y eso es algo que descubriremos a lo largo de la aventura...



En *FFX*, asistimos a la destrucción de Kilika, un bello y soleado pueblecito rodeado por el mar.



En *FFX-2* volveremos a Kilika... pero encontraremos un lugar distinto, totalmente reconstruido y lleno de vida.


En *X-2* controlamos a Yuna, la invocadora de *FFX*, en una aventura nueva en la que viajamos por Spira en busca de esferas y... de Tidus, el chico de *FFX*.



Los combates, como en toda la saga *FF*, son por turnos, pero ahora resultan mucho más rápidos y están plagados de novedades, como las Vestisferas.





La trama avanza en los Enlaces Activos, aunque podemos viajar libremente.

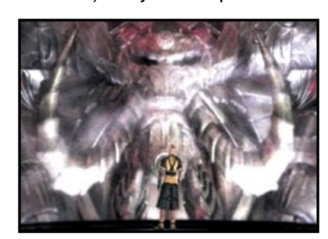
De "misiones" por el mundo...

FFX-2 es que está dividido en capítulos, y éstos en misiones. Nosotros somos los que, en todo momento, decidimos cuál será el siguiente paso, si nos dejamos algunas misiones o si vamos a por todas para conseguir el 100% y ver el mejor de los cinco finales existentes.



Al hablar con ciertos personajes se activará una misión o un minijuego.


Si superamos la prueba encontraremos una esfera, en cuyo interior puede haber...


... una flipante escena de vídeo o un nuevo vestuario para las chicas.

es el motivo por el que se une a las Gaviotas, un grupo de aventureras compuesto por otras dos chicas, la pizpireta Rikku y la seria Paine, que se dedican a viajar por Spira en busca de esferas. Sólo así, viajando por el mundo, Yuna cree que encontrará a Tidus... Lo que comienza siendo un atractivo argumento pronto se complica con otra trama, que enfrenta a las tres ideologías principales de Spira, Nuevo Yevon, la Liga Juvenil y los Mecanicistas, por el control de Vegnagun, un arma con una enorme capacidad destructiva. Este atractivo argumento se estructura de una manera completamente nueva a todo lo visto anteriormente en la saga *FF*.

***FFX-2* ESTÁ DIVIDIDO EN 5 CAPÍTULOS,** y en cada uno de ellos tenemos realizar un número de misiones. Sólo unas pocas llevan el peso de la trama, aunque para completar el 100% del juego y ver el final "bueno", es obligatorio superarlas todas. Así, en las misiones podemos encontrar prácticamente de todo, y esa es una de las novedades de este *FFX-2*, ya que sin duda es el que más minijuegos ofrece. Fases de disparo puro y duro, un nuevo enfoque del blitzbol, buscar novia a un pobre diablo... Cada misión es una nueva sorpresa y, aunque no todas son igual de brillantes y divertidas, son geniales. El final de todas ellas es casi siempre el mismo, encontrar una esfera, que bien puede ser de vídeo, o bien una Vestisfera o esfera de vestuario. Éstas son otra de las novedades, y afectan directamente al sistema de combates por turnos y las habilidades. En este nuevo sistema, los turnos transcurren de forma mucho más rápida y fluida, sin que tengamos que esperar a que nuestros compañeros o ene-



FFX-2 supone un soplo de aire fresco, tanto por su variado desarrollo como por su sistema de juego más abierto.

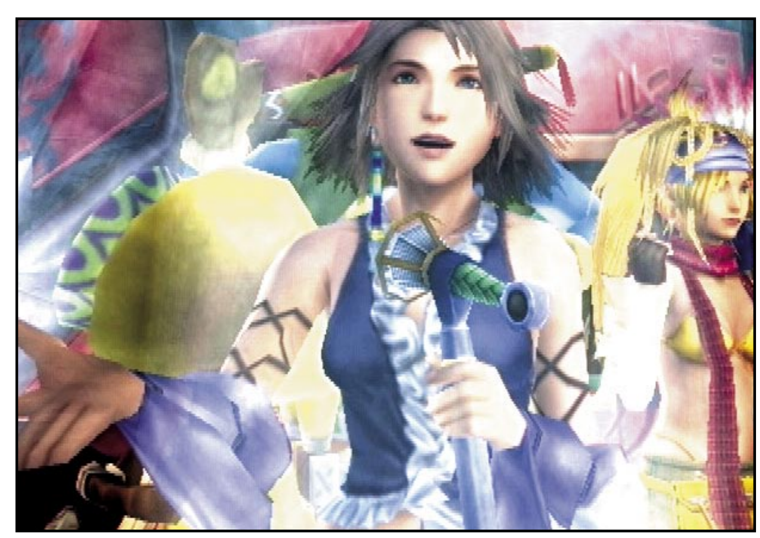


La nave Celsius es nuestra base de operaciones y gracias a ella nos desplazamos a los lugares en los que hay escondidas esferas.

Técnicamente el juego es una maravilla, y sólo hace falta fijarse un poco en los primeros planos para darse cuenta de ello, ¿verdad?

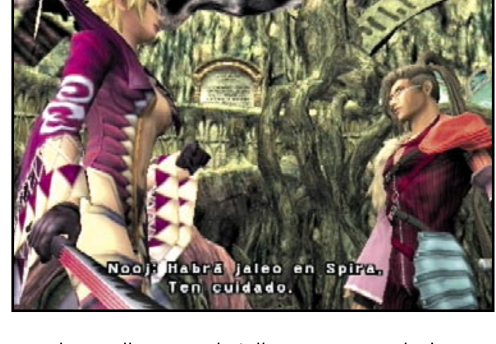

Los entornos también están muy currados, y en ellos encontramos tanto escenarios al aire libre como ciudades hiperpobladas.


Gráficamente, *FFX-2* es muy superior a su antecesor. Detalles como la niebla volumétrica, el elevado detalle de los peinados o las fascinantes animaciones faciales son sólo una pequeña muestra de ello.


Tal y como han afirmado sus creadores, *X-2* está más orientado hacia el público femenino, algo que se nota en detalles como cantar o cambiarse de ropa en combate, aunque no es un juego sólo para "niñas".







migos actúen en un orden determinado: si está preparado, ataca, realiza un hechizo... Al principio la velocidad desconcierta un poco: creerás que no te da tiempo a elegir la opción, pero cuando le cojas el pulso podrás trastear con el resto de las novedades.

LAS VESTISFERAS SON LA GRAN novedad del juego. Su principal utilidad es permitirnos cambiar de atuendo durante el combate, lo que además implica cambiar de habilidades. Un ejemplo. Al comenzar la aventura Yuna es una Pistolera, y puede cambiar a Ladrona o Guerrera, que son las Vestisferas de Rikku o Paine. Si lo hace no podrá usar sus pistolas, pero podrá robar objetos o usar una espada.

En total hay veinte Vestisferas, como Lord Oscuro, Maga Blanca, Cazadora... y aparte del cambio estético que suponen, cada una nos ofrece unas habilidades que desarrollamos con la experiencia ganada en combate. Es un sistema parecido al de *FFIX*, en el sentido de que somos nosotros quienes elegimos la habilidad a aprender, y además es muy sencillo y eficaz, huyendo así de las complejidades del Tablero de Desarrollo de *FFX*. Y más si tenemos en cuenta que las tres chicas pueden utilizar la misma vestisfera a la vez o bien una distinta, algo que da cierto tono estratégico a las batallas... pero que al mismo tiempo nos "obliga" a pelear mucho para potenciar las habilidades con las tres heroínas.

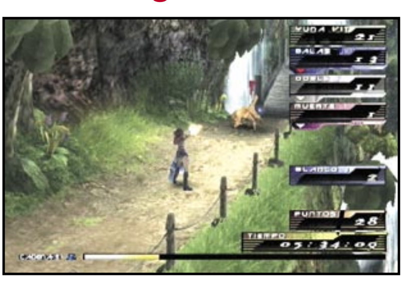
TODAS ESTAS NOVEDADES JUGABLES están además respaldadas por un apartado técnico sobresaliente, que deja a los demás juegos de rol a la altura del betún. Mención especial merecen los modelos de las protagonistas y sus expresiones faciales que, de verdad, son de lo

Pruebas y minijuegos para todos los gustos: acción, habilidad...

Uno de los aspectos más llamativos de *FFX-2* es la cantidad de minijuegos que ofrece: los hay de disparos, de habilidad... incluso no faltan las "chorraditas" curiosas, como vender entradas para un festival o encontrarle novia a un sujeto muy parado. Una delicia que no para de dejarnos sorpresas.



En cualquier momento, durante el transcurso de una misión puede saltar un minijuego, como este masaje.


Algunos minijuegos los repetirás hasta la saciedad, como esta prueba de disparo puro y duro.



Otras son más curiosas, como vender entradas para un festival, por supuesto, "especulando" con el precio.



Como secuela de *FFX* que es, nos reencontraremos con un puñado de viejos conocidos, como Lulú, Wakka, Kimarih, Isaaru o Dona entre muchos otros.



La novedad peor aprovechada son los toques "plataformeros", que se limitan a apretar el botón círculo cuando nos acercamos a un saliente.

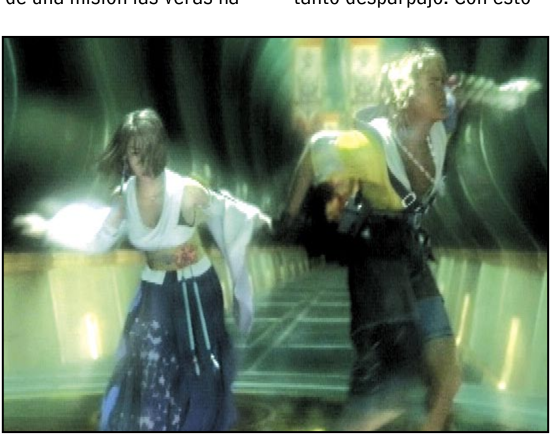




mejorcito que hemos visto nunca. No obstante, por el mero hecho de ser la secuela de *FFX*, *X-2* tiene que sufrir todo tipo de comparaciones. Y aquí tenemos sentimientos enfrentados. A nosotros, la trama de *X-2* nos parece menos épica y profunda... Eso por no hablar del tono "guay" que derrochan las tres chicas, en especial Yuna y Rikku, en plan Ángeles de Charlie. En más de una misión las verás haciendo posturitas, dando saltitos, poniendo caritas... y otras cosas impropias de un "adulto", como comparar de tapadillo cuál de las tres tiene los pechos más grandes.

SON DETALLES POCO HABITUALES EN *FF*, que por supuesto chocarán a sus más fieles seguidores. Y no nos referimos a que *X-2* debiera ser tan serio como su antecesor, sino que choca tanto desparpajo. Con esto no decimos que sea un mal juego, sino que hay que ponerse delante de él con otra mentalidad, porque no es un *FF* al uso. De hecho, aplaudimos el esfuerzo de Square por hacer algo distinto. Eso sí, también criticamos su pereza, porque pese a lo dicho inicialmente, *X-2* no incluye el selector de 50/60 Hz y tendréis que disfrutar de toda la aventura con dos buenas bandas negras. Obviando este detalle, *X-2* es una de las producciones más cuidadas de PS2, y uno de los mejores juegos de rol para la consola de Sony, aunque seguimos prefiriendo *FFX*.

Que no os ciegue su enfoque más "femenino": tras los detalles "ñoños" se esconde un excepcional RPG.



Por increíble que parezca, los vídeos son aún más espectaculares que en *FFX*.



La traducción, como era de esperar, está muy cuidada y "castellanizada".

¿Qué me pongo para pelear?

El sistema de combate es uno de los más ágiles y divertidos de toda la saga. Son por turnos, pero mucho más rápidos que en anteriores entregas, y en ellos tiene un peso especial las Vestisferas, con las que cambiamos de vestuario en combate, y al mismo tiempo, de habilidades.



Colocamos las Vestisferas en Losas, para luego cambiar de "traje" en combate.



El cambio de Vestisfera viene a ser como las invocaciones. Muy vistosas y curradas.



Todas ellas ofrecen habilidades distintas, que podemos aprender peleando.



Cada chica tienen una Vestisfera especial, con habilidades realmente demoledoras.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (220 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 10 **Sonido** 8 **Diversión** 10
Duración 10 **Calidad/Precio** 10

↑ Las novedades, como el sistema por misiones o las Vestisferas, y los gráficos.

↓ No tiene selector de 50/60 Hz, y la banda sonora, que es la más floja de toda la saga.

Un excepcional juego de rol que, sin llegar a las cotas de *FFX*, trae aires nuevos a la serie. Si te gusta la saga, NO lo puedes dejar pasar. **10**

12+ Compañía **EA Games** | Género **Aventura de acción** | Precio **62,95 € (10.469 ptas.)**

007: Todo o Nada

Tan divertido y frenético como sus películas



Pese a no estar basado en ninguna película, en *007: Todo o Nada* nos toparemos con "viejos conocidos" del cine, como el malvado Tiburón, M (la "jefa" de Bond) o el genial Q. Como podéis ver, la ambientación del juego se ha cuidado al máximo.

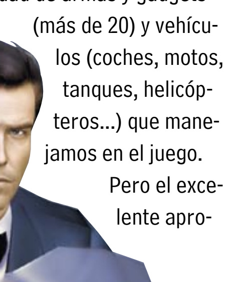




Su nombre es Bond, James Bond y llega dispuesto a atraparnos sin remedio con una excelente aventura de acción que refleja como ninguna el espíritu del agente y sus películas.

El agente secreto más famoso del cine vuelve a PS2 mostrando su mejor cara. Y no sólo nos referimos a su nueva y flamante perspectiva en tercera persona (los dos *007* anteriores eran en vista subjetiva). Lo que queremos decir es que *Todo o Nada* es, sencillamente, el mejor juego de Bond de la Historia, por calidad técnica, variedad de desarrollo y capacidad de divertir. Y es que este *007* es todo un ejemplo de cómo debe aprovecharse una licencia. Su desarrollo no puede ser más "peliculero": persecuciones, tiroteos, "chicas Bond", los inventos de Q... y un montón de situaciones imposibles de las que sólo 007 podría escapar. ¿Os atrevéis con él?

COMO EN ANTERIORES AVENTURAS de Bond, las casi 30 misiones que integran *Todo o Nada* ofrecen tanto niveles de conducción como fases de acción pura y dura. Así, puede que en una fase nos toque infiltrarnos en un edificio para rescatar a otro agente, y en la siguiente tengamos que "coger" un avión en marcha a lomos de una potente moto. Como veis, todas estas situaciones son dignas de cualquier peli de 007, incluyendo la gran variedad de armas y gadgets (más de 20) y vehículos (coches, motos, tanques, helicópteros...) que manejamos en el juego. Pero el excelente apro-





Licencia para compartir... y divertir

Otra de las novedades de *Todo o Nada* está en sus opciones multijugador. Para empezar, tenemos un modo Cooperativo en el que dos jugadores tendrán que resolver misiones ayudándose entre sí. Y el modo Arena ofrece varias modalidades de competición para hasta 4 jugadores con trampas, enemigos... La pena es que en Europa no haya modo Online...



En el modo Arena lucharemos contra otros 3 amigos en escenarios plagados de trampas, objetos interactivos...



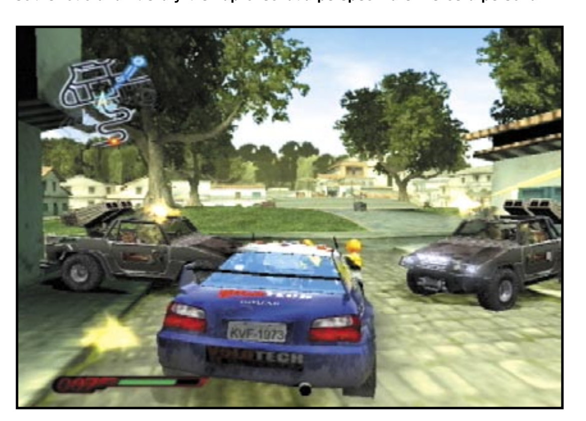
El modo Cooperativo para dos jugadores resulta muy divertido. Eso sí, éste es a pantalla partida.



007 Todo o Nada consigue plasmar toda la acción de las películas, gracias sobre todo a la nueva y bien aprovechada perspectiva en tercera persona.



En el desarrollo se alternan fases de acción en tercera persona con otras de conducción. Eso sí, los vehículos tendrán "truco", como este lanzallamas.





vechamiento de la licencia no se reduce "sólo" al desarrollo. Los chicos de EA han tirado la casa por la ventana en la producción, y en esta ocasión no sólo tenemos a Pierce Brosnan "interpretando" también a Bond en el juego. Actores tan conocidos como Willem Dafoe (el Duende Verde en "Spider-Man"), John Cleese (Q en las películas) o Shannon Elisabeth ("American Pie") prestan su imagen al juego, respaldados además por un doblaje profesional. Este detalle, unido a la calidad de la banda sonora y a un argumento creado para la ocasión, pero muy al estilo Bond, logran que *Todo o Nada* sea el título que más se acerca con diferencia a las películas del agente.

HABLANDO YA DEL APARTADO GRÁFICO, la verdad es que todo funciona de perlas. Los modelos son perfectamente reconocibles y todo se mueve con la suficiente fluidez, tanto en las fases de acción en tercera persona como en las de conducción. Quizá en algunas de éstas se pueda echar en falta algo de detalle, pero os aseguramos que no os dará tiempo a apreciarlo, porque la conducción es rapidísima. Y es que nos cuesta encontrar fallos importantes en este juego ya que, además, se ha corregido el problema con la duración que tenían los dos anteriores.

Por su variado y divertido desarrollo y su gran apartado técnico, estamos ante la aventura más grande de 007.

Ahora nos encontramos con un modo Historia mucho más largo y con unas opciones multijugador muy mejoradas. Sólo la ausencia del modo Online en Europa empaña un poco las muchas "bondades" de este juego. Y es que estamos ante un título variado y muy divertido que recoge como ningún otro la esencia de Bond. Así de claro.

Gracias al sentido Bond, podremos estudiar los escenarios y obtener pistas.



Además de coches, también pilotaremos tanques, motos y un helicóptero.

Una película hecha juego

Los chicos de EA Games se han esforzado al máximo para que *007: Todo o Nada* se acerque lo más posible a las películas: las más emocionantes situaciones, todas las armas, gadgets y vehículos del agente, el excelente "reparto", la banda sonora... Está todo tan logrado que dudaréis si estáis en el cine o en el salón de casa.



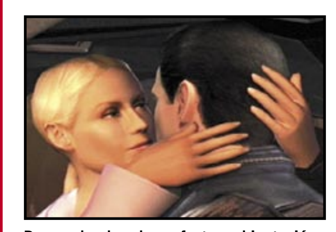
Junto a Brosnan prestan su imagen actores como Willem Dafoe o John Cleese.



Sólo James Bond es capaz de descolgarse por un edificio en llamas para escapar.



Conseguir subirse a un avión en marcha a lomos de una moto es otra de las proezas.



Para redondear la perfecta ambientación, no podían faltar las "chicas Bond".



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-4**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (49 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 Sonido 9 Diversión 9
Duración 8 Calidad/Precio 8

Su variado desarrollo, tan entretenido y emocionante como las propias películas.

Por desgracia, los jugadores europeos nos quedamos sin "catar" el modo Online...

Una aventura de acción variada, divertida y muy bien realizada que hará las delicias de los fans de 007 y sus películas. Muy recomendable. **9**

18+ Compañía **Take 2** | Género **Aventura de acción** | Precio **64,95 € (10.807 ptas.)**

Mafia

Criminales chapados a la antigua

En el Chicago de los años 30, para tener contento al padrino no bastaba con invitarle al bautizo. Era mejor saber manejar un bate de béisbol o una ametralladora...

Títulos como la saga *Grand Theft Auto* o el reciente *True Crime* han popularizado un nuevo género ambientado en el sórdido mundo del crimen. Estos juegos mezclan acción en tercera persona y conducción, y se desarrollan en grandes ciudades 3D por las que nos movemos con total libertad. Y ahora llega a PS2 *Mafia*, una conversión de un título de PC que incluye estos elementos, con la novedad de trasladarnos al legendario Chicago de los años 30.

LA HISTORIA, MUY DE CINE, nos mete en el papel de Tommy Angelo, un joven que realiza "trabajitos" para una familia mafiosa: desde eliminar a delincuentes rivales a ejercer de guardaespaldas, pasando por atracar bancos o atentar contra políticos. Más de veinte misiones que combinan la acción (usamos armas blancas y de fuego) con persecuciones al volante de los vehículos de la época. Un desarrollo variado y que engancha, aunque también un poco simple al carecer de las misiones o actividades secundarias habituales en otros juegos. Al menos, hay dos modos extra al margen de la aventura (uno de carreras y otro en el recorremos la ciudad como taxistas o eliminando criminales), aunque por sí solos no son muy atractivos.

Pero el gran problema del juego son unos gráficos bastante pobres, con una ciudad poco detallada y llena de niebla, personajes simplotes y efectos primitivos. Estas carencias técnicas y su lineal desarrollo hacen que *Mafia* quede como un juego menor dentro de su género. Aún así, el atractivo de la época en la que de desarrolla, su fascinante guión y lo entretenido de sus misiones lo convierten en un título que, cuando menos, los fans del género deberían probar.


Como miembros de una familia mafiosa, realizamos "trabajitos" delictivos en los que prima la acción.






Conduciendo coches de los años 30, vivimos intensas persecuciones en las calles de Chicago.

Ciudad con ley

A lo largo del juego, Tommy aprenderá a robar los diferentes coches que recorren Chicago, con los que se desplazará por las calles en las misiones. Pero cuidado, porque la policía intentará multarnos si corremos demasiado, o detenernos si nos ve cometer un delito. Aunque siempre podemos intentar escapar a toda velocidad...



Cuando la "poli" nos pesque delinquiendo o violando el límite de velocidad, se lanzará a perseguirnos.



Si nos pilla, puede que nos libremos con una simple multa... o que nos detenga y acabe así la partida.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1**



Gráficos 6 **Sonido** 7 **Diversión** 7
Duración 7 **Calidad/Precio** 6

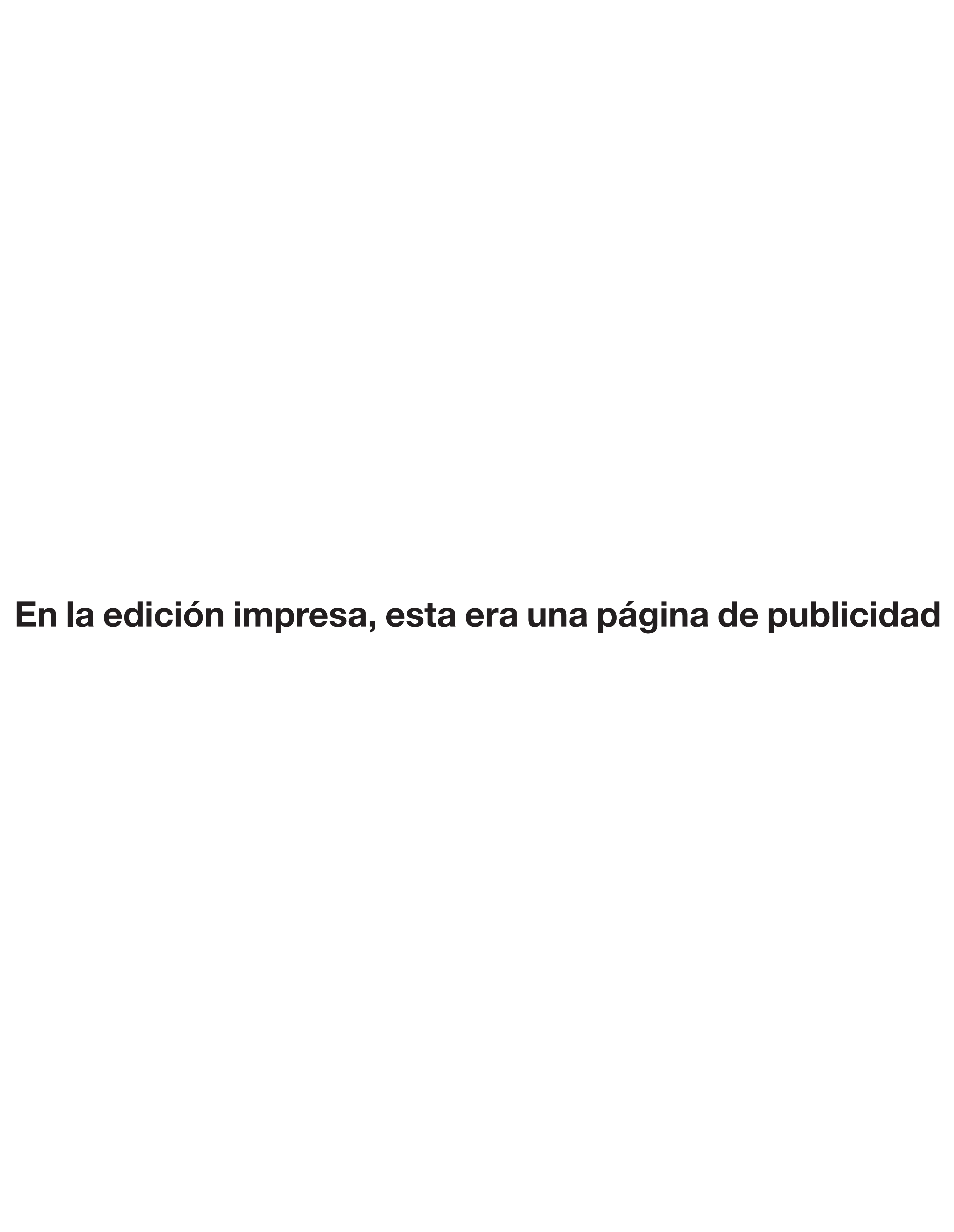


↑ Engancha por su ambientación de película y sus misiones, mezcla de acción y conducción.

↓ Gráficamente está muy por debajo de otros juegos del género, y es más lineal.

Una entretenida aventura para los fans de los "juegos de mafiosos", pero queda lejos de los grandes del género por sus mediocres gráficos.

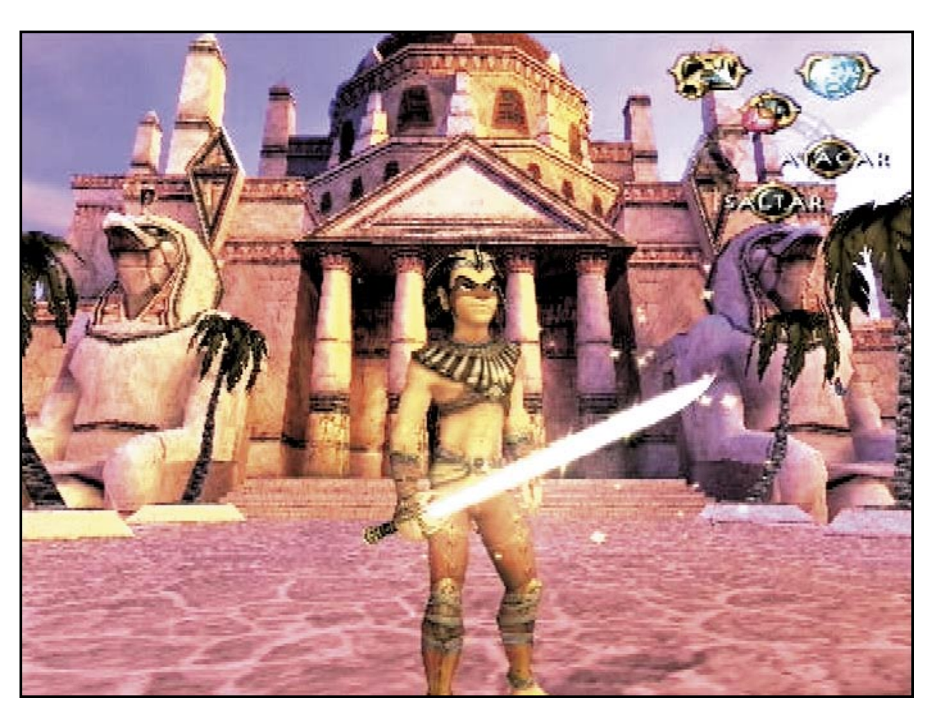



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

12+ Compañía **THQ** | Género **Aventura de Plataformas** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Sphinx y la maldita momia

Tierra de dioses, faraones... y grandes aventuras



Uno de los grandes atractivos del juego es su ambientación egipcia. A lo largo de la aventura nos topamos con dioses que nos ayudan en nuestra misión, visitamos ciudades fantásticas y exploramos los más bellos y misteriosos templos.





Cuentan las leyendas egipcias que un semidios y una momia se enfrentaron a la más apasionante aventura de plataformas para detener al malvado dios Set...

Templos repletos de trampas, enormes desiertos, ciudades fantásticas, dioses de aspecto animal, momias, faraones... La fascinante mitología egipcia sirve de inspiración para *Sphinx*, una aventura de plataformas dispuesta a seducirnos con su original ambientación y su variado desarrollo.

LA SUGERENTE TRAMA NOS CUENTA cómo el dios Set convierte en una momia al emperador Tutankhamon para hacerse con el poder en Egipto. Pero los dioses benignos escogen a Sphinx, un semidios con el poder del León, para detener sus malvados planes. Así, los dos personajes son protagonistas de la historia y a lo largo del juego iremos alternando el control de Sphinx y de Tutankhamon. Sobre Sphinx recae el mayor peso de la aventura, ya que se mueve con total libertad por la fantástica ciudad de Abydos y el inmenso desierto de Heliópolis, hablando con otros personajes y disfrutando de mini-juegos y búsquedas secundarias. Su misión principal es explorar enormes templos plagados de monstruos, puzzles y zonas de plataformas. Para superarlos irá aprendiendo nuevas habilidades: desde el uso de una espada y un escudo en los combates hasta la capacidad de bucear, dar dobles saltos o usar una cerbatana para activar mecanismos a distancia.

Por su parte, Tutankhamon deja de lado la acción para centrarse en los puzzles y los saltos. El momificado emperador está atrapado en el palacio de Set, lleno de trampas mortíferas. Y estar ya muerto le viene de maravilla, porque en lugar de evitar las tram-

Dos héroes únicos... e irrepetibles

Como otros juegos similares, *Sphinx y la Maldita Momia* presenta un dúo protagonista, pero aquí alternamos el control entre ambos personajes. Por un lado está Sphinx, un semidios sobre el que recae casi todo el peso de la aventura (acción, exploración de templos...). Por otro, la momia Tutankhamon se centra en los puzzles y las zonas plataformeras.



Sphinx es el encargado de pelear, y explorar templos, así como hablar con los habitantes de Heliópolis.



La "maldita" momia resuelve puzzles y zonas de saltos con mucho, mucho humor.



Sphinx ofrece un desarrollo muy variado, con saltos, combates, acción, puzzles y dos protagonistas distintos, cuyo control vamos alternando.



Aparte de la aventura principal, *Sphinx* ofrece un montón de retos y mini juegos, como atrapar a los enemigos con la ayuda de un escarabajo mágico.





pas puede caer en ellas y utilizar sus efectos para resolver los puzzles más ingeniosos del juego: así, ser sacudidos por una descarga eléctrica nos servirá para activar mecanismos, o si nos baña la lava podemos quemar puertas de madera... Es más, Tutankamon incluso exhibe algunas dotes de sigilo, como hacerse invisible para eludir mecanismos de vigilancia. Vamos, que entre los dos héroes disfrutamos de un desarrollo variadísimo con los ingredientes típicos de una buena aventura. Y todo con un control sencillo y bastante preciso, con la única pega de una cámara que a veces nos deja un poco vendidos en los combates.

ALGUNOS DETALLES TÉCNICOS impiden a *Sphinx* colarse directamente entre las aventuras más impresionantes de PS2. La ambientación del juego es muy buena, gracias al espectacular diseño de los templos y edificios, pero los modelos de los enemigos son más bien pobres, y zonas como la ciudad de Abydos resultan muy vacías de habitantes. El apartado sonoro también da una de cal y otra de arena: las misteriosas melodías de inspiración egipcia son de calidad, pero el juego carece por completo de voces. Por ello, *Sphinx* no resulta tan espectacular como merece su completo desarrollo.

Un variadísimo desarrollo y todo el encanto del Antiguo Egipto hacen de Sphinx una grandiosa aventura.

Pero estos detalles no impiden que estemos ante un juego que, aunque no tenga detrás una gran campaña publicitaria ni sea la secuela de un título de éxito, atrapa al jugador con su acertada mezcla de acción, puzzles y plataformas, y con su original ambientación. *Sphinx* te encantará a poco que te gusten las aventuras.

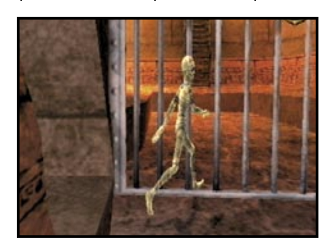
Con la cerbatana, Sphinx puede activar interruptores lejanos.



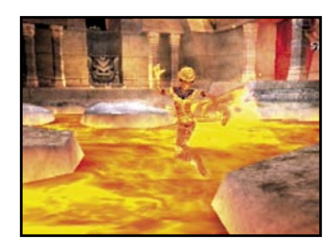
Uno de los pocos defectos del juego es que no hay voces. Una lástima.

Este muerto está muy vivo

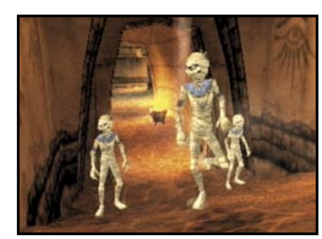
Los efectos que las trampas del palacio de Set provocan en la pobre momia van más allá de abrasarle o electrocutarle. Algunas trampas le aplastan dejándole tan plano como una hoja de papel, lo que le permite colarse entre rejas. Otras le transforman en pájaro, o le cortan y dividen en tres momias cuyo control podemos alternar para resolver puzzles.



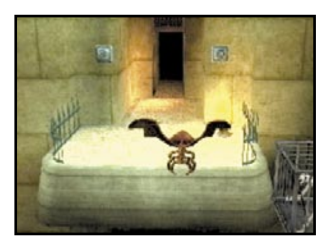
Planos como una hoja, atravesamos rejas.



Incandescentes, caminamos sobre la lava.



¡Incluso somos divididos en tres momias!



O transformados en un "bicho" volador.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **--**	Jugadores: **1**



Gráficos 8 **Sonido** 7 **Diversión** 9
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

El desarrollo, que apasiona gracias a las variadísimas habilidades de nuestros héroes.

El apartado técnico, aún siendo correcto, no logran hacer al juego espectacular.

Una aventura de calidad, con un variado desarrollo y toda la magia del Antiguo Egipto. Una pena que no sea un poco más espectacular.



12+ Compañía **Konami** | Género **Acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Castlevania: Lament of Innocence

Lucha sin cuartel contra las fuerzas del Mal

La mítica saga *Castlevania* llega por fin a PS2 ofreciéndonos un auténtico derroche de acción con una ambientación de lo más gótica. Prepara tu látigo y agua bendita, te van a hacer falta...



Tanto los oscuros escenarios en 3D como el diseño de personajes y enemigos está muy en la línea de la tétrica ambientación característica en la saga.



Además de muchos combates, en este *Castlevania* vamos a encontrar también momentos "plataformeros" y algún que otro puzzle... aunque pocos, la verdad.



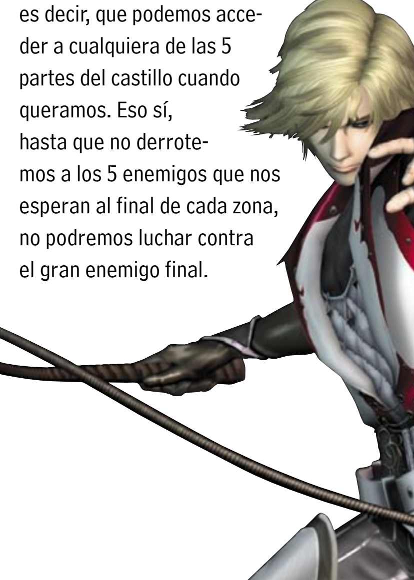
Por si os quedan ganas de dar más "cera", al terminar la aventura podremos disfrutarla de nuevo con Joachim, uno de los enemigos finales del juego.



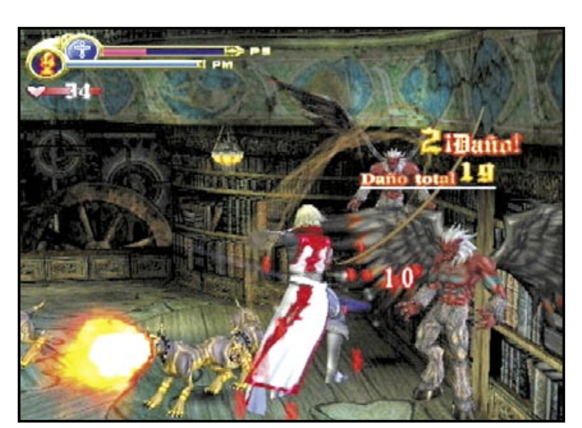
Después de pasar por prácticamente todos los formatos desde su nacimiento en 1986, la saga *Castlevania* por fin aterriza en PS2. Y lo hace con un juego que combina plataformas, exploración, algún que otro puzzle y, sobre todo, mucha acción.

***LAMENT* OF INNOCENCE CONTINÚA** la legendaria lucha de la familia Belmont contra las fuerzas del Mal, aunque su argumento nos traslada a los orígenes de la saga. Así, el protagonista es Leon Belmont, el primero de esta estirpe de cazavampiros, y con él nos adentramos en un terrible castillo plagado de criaturas de ultratumba para salvar a su amada Sara. Pero este rescate no va a ser fácil, ya que de nuestra prometida nos separan 5 enormes zonas, interconectadas entre sí y plagadas de enemigos y algún que otro enigma. La forma de afrontarlas no es lineal, es decir, que podemos acceder a cualquiera de las 5 partes del castillo cuando queramos. Eso sí, hasta que no derrotemos a los 5 enemigos que nos esperan al final de cada zona, no podremos luchar contra el gran enemigo final.

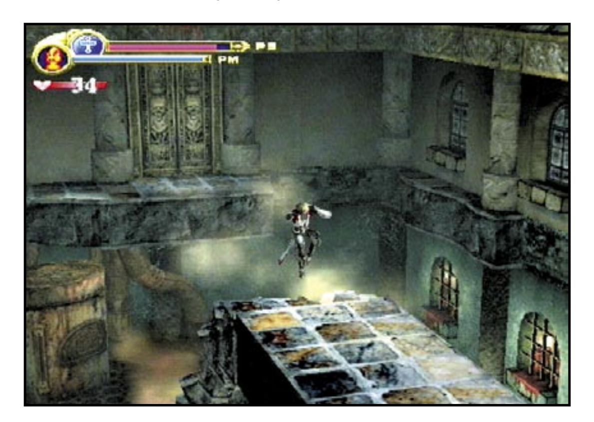
Además de no ser lineal, el desarrollo de *CLOI* tiene otra característica: el exceso de acción, que se lleva todo el protagonismo muy por encima del resto de componentes de juego. Las estancias del castillo están



En *Lament of Innocence* asumimos el papel de Leon Belmont, un noble que debe rescatar a su amada que está prisionera en un castillo infernal.



En las 5 zonas del castillo vamos a encontrar todo tipo de monstruos, a los que debemos dar "pasaporte" con nuestro látigo y otras armas secundarias.





infestadas de horribles criaturas (zombis, fantasmas, esqueletos y similares, hasta 35 tipos de enemigos) que no dudarán en hacernos "picadillo". Por fortuna, Leon cuenta con un arsenal digno del mejor cazavampiros. Para empezar, un letal látigo, todo un clásico de la saga, con el que podremos realizar tanto demoledores combos de ataque como agarrarnos a determinados salientes y así alcanzar zonas de otro modo inaccesibles. Además, también podemos alternar 5 armas secundarias (hacha, daga, cruz, agua bendita y cristal), que podemos potenciar gracias al uso de otras tantas esferas especiales. Y, por si fuera poco, también podemos conseguir reliquias, con las que realizamos movimientos especiales.

ENTRE TANTOS COMBATES hay salpicados diversos momentos "plataformeros" y algún que otro sencillo puzzle, pero que os quede muy claro que este *Castlevania* apuesta descaradamente por la acción.

Este nuevo Castlevania basa todo su atractivo en la acción, por encima de las plataformas o los puzzles.

Por lo demás, encontramos un apartado gráfico francamente sólido, con unos escenarios en 3D a la altura de lo esperado. Puede que las cámaras prefijadas ocasionen algunos problemas puntuales, pero lo cierto es que personajes, enemigos y escenarios están dentro del tono gótico característico de la saga, al igual que su acertada banda sonora, entre orquestal y electrónica.

Eso sí, puede que en ocasiones os resulte algo difícil (aunque no hasta el punto de desesperar) y que en ciertos aspectos no sea fiel a la saga. Pero aunque le falte "algo" para ser uno de los grandes, ningún fan de la acción se lo debería perder.

Armas de cazavampiro

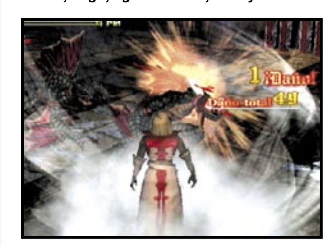
Para acabar con los monstruos contamos con nuestro látigo, además de 5 armas secundarias (potenciables gracias a otras tantas esferas) y una serie de reliquias con las que lograremos movimientos especiales.



El látigo es el arma básica de Leon, que además evolucionará con el tiempo.



Podemos alternar 5 armas secundarias: hacha, daga, agua bendita, cruz y cristal.



Estas armas se potencian con las esferas que dejan los jefes finales de cada zona.



En el inventario podremos observar los distintos objetos que tenemos equipados.

Enemigos aterradores

En *CLOI* hay hasta 35 tipos de enemigos: fantasmas, zombis, plantas carnívoras, esqueletos, lobos... Todos son "aterradores", pero los más duros de pelar son los jefes finales, entre los que se encuentra una medusa o un gigante de piedra o Gólem. Eso sí, en este *Castlevania* se echa en falta más vampiros...



Para derrotar a algunos jefes finales tendremos que ser muy hábiles y elegir con cuidado nuestros ataques.



Algunos enemigos, además de provocar daños, pueden envenenarnos o convertirnos en piedra. Mucho ojo.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** — Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** — Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (123 Kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 9 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ La ambientación, amparada en un destacado apartado técnico, y su entretenido desarrollo.

↓ Problemas puntuales con las cámaras y que no resulte del todo fiel a la saga *Castlevania*.

Una aventura en la que la acción se lleva casi todo el protagonismo. Eso sí, su tétrica ambientación es muy atractiva y resulta entretenido. **8**

Compañía **Codemasters** | Género **Deportivo** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Downhill Domination

¡Indurain, esto sí son emociones fuertes!

Snow, skate, surf, wakeboarding, motocross... Todo, un juego de niños comparado con el vértigo de un peligroso descenso en bicicleta de montaña.







Los deportes de riesgo siguen siendo fuente de inspiración para los videojuegos y ahora han servido de base para este título donde las bicicletas de montaña, las más atrevidas acrobacias y la velocidad son las máximas protagonistas. Nuestro objetivo, como en todos los juegos de este tipo, es llegar los primeros a la meta, algo que se convierte en una delicia gracias a la gran sensación de velocidad y al buen control de las bicis.

DENTRO DEL ABANICO DE MODOS de juego destaca Supercarrera, donde debemos superar descensos repletos de saltos, caminos alternativos y obstáculos para acceder a nuevos circuitos y mejoras. Aquí, aparte de llegar primeros a meta, podemos golpear a nuestros rivales y hacer todo tipo de acrobacias para rellenar nuestro medidor de turbo. Y si lo tuyo es jugar en compañía, también incluye un divertido modo para 4 jugadores... Además, *DD* viene avalado por un fenomenal apartado gráfico, que recrea a la perfección unas amplias laderas y entornos, como las ruinas de un castillo, que sólo tiene un fallo: algunos elementos del escenario impiden la visión. Por lo demás, si te gusta la velocidad y los deportes extremos, tienes ante ti un título muy divertido, hecho a tu medida.



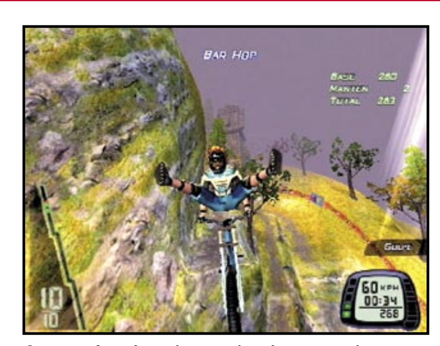
Manejando una bicicleta de montaña debemos superar peligrosos descensos en todo tipo de escenarios. Buscar atajos o evitar los múltiples peligros de las circuitos es vital para lograr la victoria.



Para ganar las carreras, debemos administrar con prudencia la barra de turbo de nuestro corredor. Si la consumimos en su totalidad, podemos recargarla haciendo todo tipo de peligrosas acrobacias.

¡Y sin manos!

Uno de los aspectos más divertidos y espectaculares del juego son las piruetas y acrobacias que podemos, y debemos, realizar durante las carreras. Cada pirueta nos otorga una serie de puntos, que podemos cambiar por mejoras o nuevos modos de juego.



Cuanto más arriesgadas sean las piruetas que hagamos, más puntos conseguiremos al final de las carreras.



Con los puntos acumulados, podemos conseguir nuevas equipaciones e incluso desbloquear modos de juego.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-4**







DUAL SHOCK 2 · M.CARD (124 Kb) · VOLANTE · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

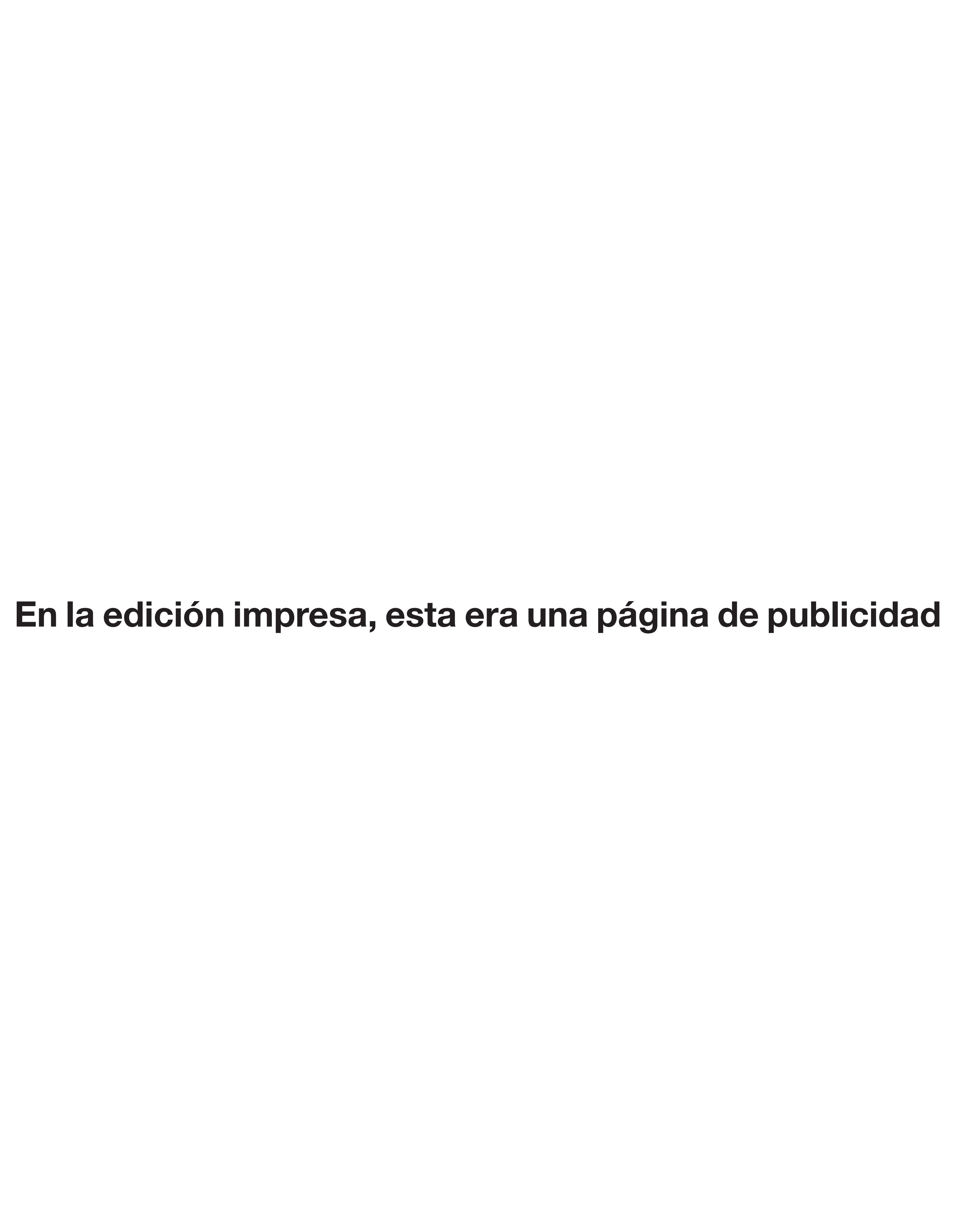
Gráficos 8 **Sonido** 7 **Diversión** 8
Duración 7 **Calidad/Precio** 7

↑ La gran sensación de velocidad, las múltiples sorpresas de los circuitos y el control.

↓ A veces algunos elementos del entorno nos impiden ver con claridad los circuitos.

Si te gustan los deportes de riesgo y las más rápidas y espectaculares carreras, seguro que esta divertida propuesta no te defrauda.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

7 Compañía **Eidos** | Género **Plataformas** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Whiplash

La gran evasión... pero en versión animal

Las relaciones entre parejas de héroes plataformeros son siempre un remanso de paz y concordia... ¿Siempre? Que se lo digan a esta sádica comadreja y al conejo que la soporta.



El humor negro predomina en la aventura, y se pone de manifiesto sobre todo en las burradas que Spanx hace con Redmon, como usarlo para atascar mecanismos.



El desarrollo invita a explorar a fondo las instalaciones para poder avanzar, lo que a veces implica liberar a otros animales.



La diversión continúa en el apartado técnico. Los dos protagonistas tienen un aspecto desastroso y caricaturesco, y el doblaje es divertido y de calidad.

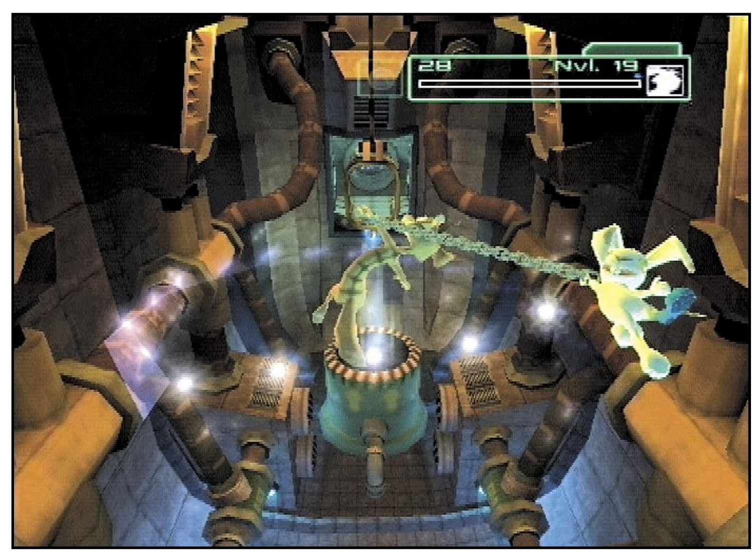
Después de disfrutar de tantos y tan buenos plataformas en PS2, resulta agradable descubrir que todavía no está todo dicho en el género. Ese es el caso de *Whiplash*, un título que, aunque presenta un desarrollo clásico, sorprende gracias a sus protagonistas, los dos "héroes" más desquiciados que jamás han pasado por una consola. Los dos "protas" son la comadreja Spanx y el conejo Redmon, dos animalejos que tratan de escapar del complejo científico en el que iban a ser víctimas de un cruel experimento. Una huida que realizan juntos… a la fuerza, ya que están unidos por una cadena.

SPANX, EL PERSONAJE QUE CONTROLAMOS, utiliza a Redmon como herramienta multiusos: lo llena de helio para que flote como un globo, lo introduce en mecanismos para atascarlos o lo usa para golpear al personal del complejo. Vamos, las habilidades típicas de todo héroe, pero derrochando humor negro, y puestas en práctica con un control sencillo y eficaz.

Pese a que el control es muy sencillo, avanzar no es fácil. En nuestra loca huida peleamos con el personal del complejo, destruimos instalaciones y superamos muchas zonas de saltos. Pero la principal dificultad es descubrir cómo llegar a la



Spanx y Redmon son dos cobayas que intentan escapar de un complejo en el que iban a ser sometidos a un sádico experimento. El personal del centro y las medidas de seguridad tratarán de impedírselo.



Juntos, Redmon y Spanx exhiben las habilidades de todo buen plataformas: saltan, planean, golpean... la gracia está en que Spanx utilizará al sufrido conejo Redmon como herramienta para realizarlas.





siguiente zona aprovechando nuestras habilidades y el entorno. Para ello hay que explorar mucho y pensar un poco, hasta dar con una tubería por la que trepar, una corriente de aire que nos impulse … Un desarrollo entretenido, aunque requiere paciencia para avanzar debido al intrincado diseño de las instalaciones. Por suerte, el humor negro incita a seguir jugando, respaldado además por un gran apartado gráfico.

LOS ENTORNOS SON DETALLADOS, con buenos efectos de luz, y los personajes, aunque de simple diseño, convencen por su aspecto caricaturesco y sus divertidas animaciones. Pero lo que definitivamente nos hará reír a lo bestia son los comentarios de Redmon al sufrir todo tipo de perrerías, o las voces que suenan por megafonía en las instalaciones, muy bien dobladas al castellano. Por todo esto, *Whiplash* es un gran plataformas, que derrocha carisma y humor. Puede que no sea tan intenso como *Jak II*, pero le sobra calidad para divertir a los fans del género.

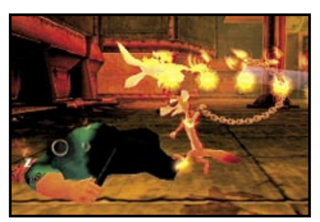
La comadreja Spanx utilizará al pobre conejo Redmon como arma para avanzar en este loco plataformas.

El conejo radiactivo

Una de las perrerías que Spanx le hace a Redmon es meterlo en generadores de energía para que arda, se congele o quede bañado en radiación. Así hace más daño a los malos o activa mecanismos.



En el generador, Redmon será congelado, electrificado, bañado en plasma...



De esta forma, cada vez afectará de forma distinta a los malos que nos encontremos.

Los animales nacen, crecen... ¡¡¡y aprenden!!!

Spanx y Redmon mejoran con la experiencia. Los enemigos caídos sueltan bolsas de "snacks" que aumentan la resistencia de Spanx y la potencia con la que Redmon impacta en los enemigos. Además, según superamos zonas del complejo, aprendemos nuevos y sencillos combos de golpes con los que dar su merecido a los "malos".



Los "snacks" mejoran a los dos héroes por separado.



Además, ambos aprenden nuevos ataques según avanzan.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (182 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN



Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 7 **Calidad/Precio** 8

↑ El humor negro que impregna todo el juego, y el arrasador carisma de sus protagonistas.

↓ Tanta exploración y saltos puede no gustar a los que busquen acción o emociones fuertes.

Un plataformas que, a pesar de su desarrollo clásico, trae un soplo de aire fresco al género gracias a sus grandes dosis de humor negro.


8

7 Compañía **Namco** | Género **Plataformas** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

I-Ninja

Un pequeño gran guerrero

A veces las apariencias engañan y pese a su pequeño tamaño, este ninja tiene muchos recursos para enfrentarse él solito a cientos de peligros...

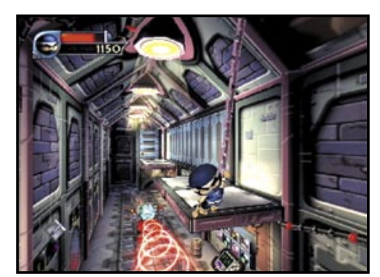
Los ninjas que suelen aparecer en las películas suelen ser personajes letales y sombríos. Sin embargo, el que protagoniza este plataformas es pequeño y, aparentemente, simpático. Eso es lo primero que llama la atención de *I-Ninja*, junto con su fresco humor y su divertido apartado gráfico, que muestra personajes "cabezones" y unos escenarios muy coloristas y detallados.

Como otros juegos similares, *I-Ninja* está compuesto por cinco mundos, en los que nos esperan diferentes niveles repletos de enemigos, saltos, puzzles, jefes finales... Todos estos retos no son ningún problema en la práctica, gracias al sencillo y efectivo sistema de control y a las múltiples habilidades ninja de nuestro "cabezón" personaje (correr por las paredes, colgarse del techo con una cadena...). Y por si esto fuera poco, *I-Ninja* también ofrece un montón de minijuegos, que hacen su desarrollo muy variado.

ASÍ, APARTE DE DAR SALTOS Y PELEAR, PODEMOS pilotar un gigantesco Mecha, controlar una enorme bola de acero que transporta a nuestro protagonista por estrechos pasajes, disparar cañones... Un desarrollo de lo más atractivo que, a cada paso que damos, nos depara sorpresas y nuevas situaciones, culminando en un plataformas muy jugable que entretiene de principio a fin. Lástima que su apartado gráfico no sea algo más revolucionario, en la línea de *Jak II*, y que la gestión de las cámaras no sea un poco más efectiva (a veces no nos ofrece el mejor enfoque). Y si encima fuera más largo, entonces estaríamos ante uno de los grandes del género. Seguro.



I-Ninja combina a la perfección las clásicas plataformas con grandes dosis de acción y algunos puzzles.







A lo largo del juego encontramos minijuegos en los que hay luchar contra robots o disparar cañones.

Secretos de ninja

Al superar con éxito los escenarios, nuestro pequeño guerrero irá ascendiendo de nivel y conseguirá así hasta un total de cuatro habilidades "ninja". Con estas habilidades podemos aumentar nuestro poder de ataque, recuperar la barra de salud, e incluso invocar un shuriken gigante para acabar con los enemigos.



Podemos invocar diferentes hechizos para lograr poderosos ataques o recuperar la barra de salud.



A medida que vamos ascendiendo de nivel, también conseguimos katanas más fuertes y nuevos ataques.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**



Gráficos 8 **Sonido** 7 **Diversión** 8
Duración 7 **Calidad/Precio** 8

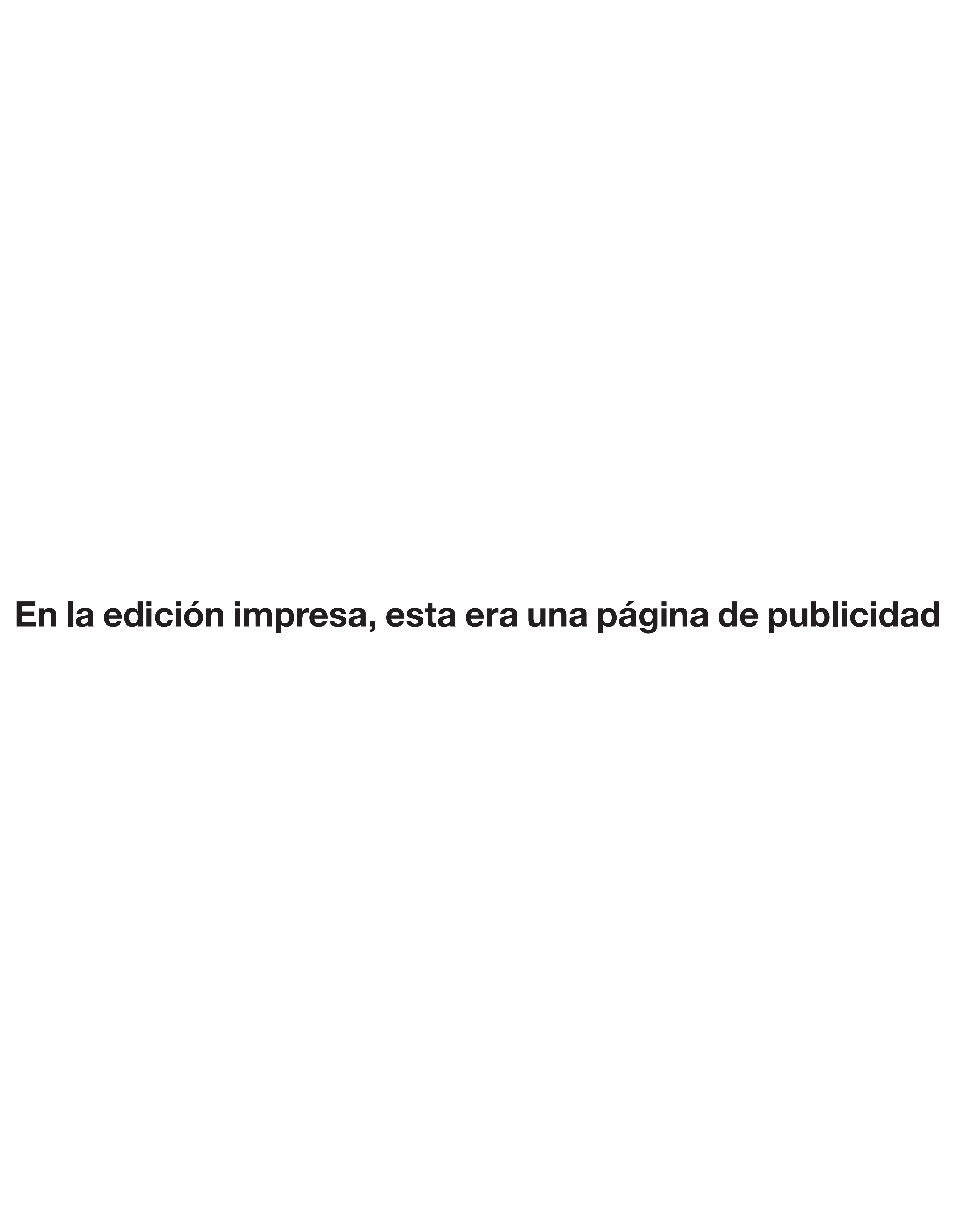


Variedad de situaciones, muchas habilidades para nuestro personaje y un excelente control.

La mala gestión de las cámaras convierte algunos saltos en un verdadero suplicio.

Diferente, divertido y desenfadado plataformas, que tiene en su gran variedad (saltos, peleas, puzzles, sigilo...) su principal encanto.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

12+ Compañía **Koei/VirginPlay** | Género **Beat´em Up** | Precio **39.95 € (6.645 ptas.)**

Dynasty Warrior 4. Xtreme Legends

Luchas sin cuartel por el control de China

Esta guerra no es ningún "cuento chino", así que coge tu espada y prepárate, porque te esperan salvajes combates contra cientos de enemigos.





El Beat´em Up con más solera en PS2 sigue dando "guerra" con *Xtreme Legends*, la versión ampliada de su cuarta entrega.

De nuevo nos encontramos ante un Beat´em Up tradicional, en el que nos enfrentamos a cientos de enemigos en amplios escenarios 3D. La mecánica es la mar de sencilla, ya que se limita a "machacar" los botones para realizar todo tipo de golpes y ataques especiales, así como a dar algunas órdenes a las tropas que dirigimos. Este sencillo planteamiento se repite en los numerosos modos de juego, entre los que destaca Legend, donde debemos superar misiones con los 42 personajes disponibles para seguir una elaborada trama con tintes históricos.

LA OFERTA SIGUE CON ARENA CHALLENGE, unos combates uno contra uno en un ring, o el modo Xtreme, donde debemos superar de un tirón varias misiones que nos otorgan puntos (que podemos canjear por mejoras). Además, en casi todos estos modos podemos jugar con un amigo, disparando así las cotas de diversión.

Técnicamente, como viene siendo característico en esta saga, *Xtreme Legends* muestra unos modelos muy trabajados, que contrastan con la pobreza de los escenarios y la molesta niebla, provocada para poder poner tantos enemigos en pantalla. Por supuesto, los fanáticos de la acción pasarán por alto este defecto en virtud de sus vistosos combates y las miles de horas de diversión que ofrece este título.



Xtreme Legends nos invita a participar en multitudinarias batallas contra cientos de enemigos y ofrece numerosos modos de juego, tanto para jugar en solitario como a pantalla partida con un amigo.



El repetitivo desarrollo del juego (todo se limita a luchar sin parar) se ve compensado en cierta medida por lo variado de los objetivos a cumplir y por la posibilidad de tomar ligeras decisiones estratégicas.

Un héroe a tu medida

Xtreme Legends ofrece la posibilidad de crear un héroe a nuestro antojo, dándole el aspecto físico que queramos, para posteriormente jugar con él. Entre las variables que nos ofrece el editor están las armas, el atuendo...



Podemos crear un personaje partiendo desde cero, para luego participar con él en diferentes modos de juego.



Nuestro héroe se unirá al enorme elenco de personajes controlables, compuesto por más de 40 guerreros.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**



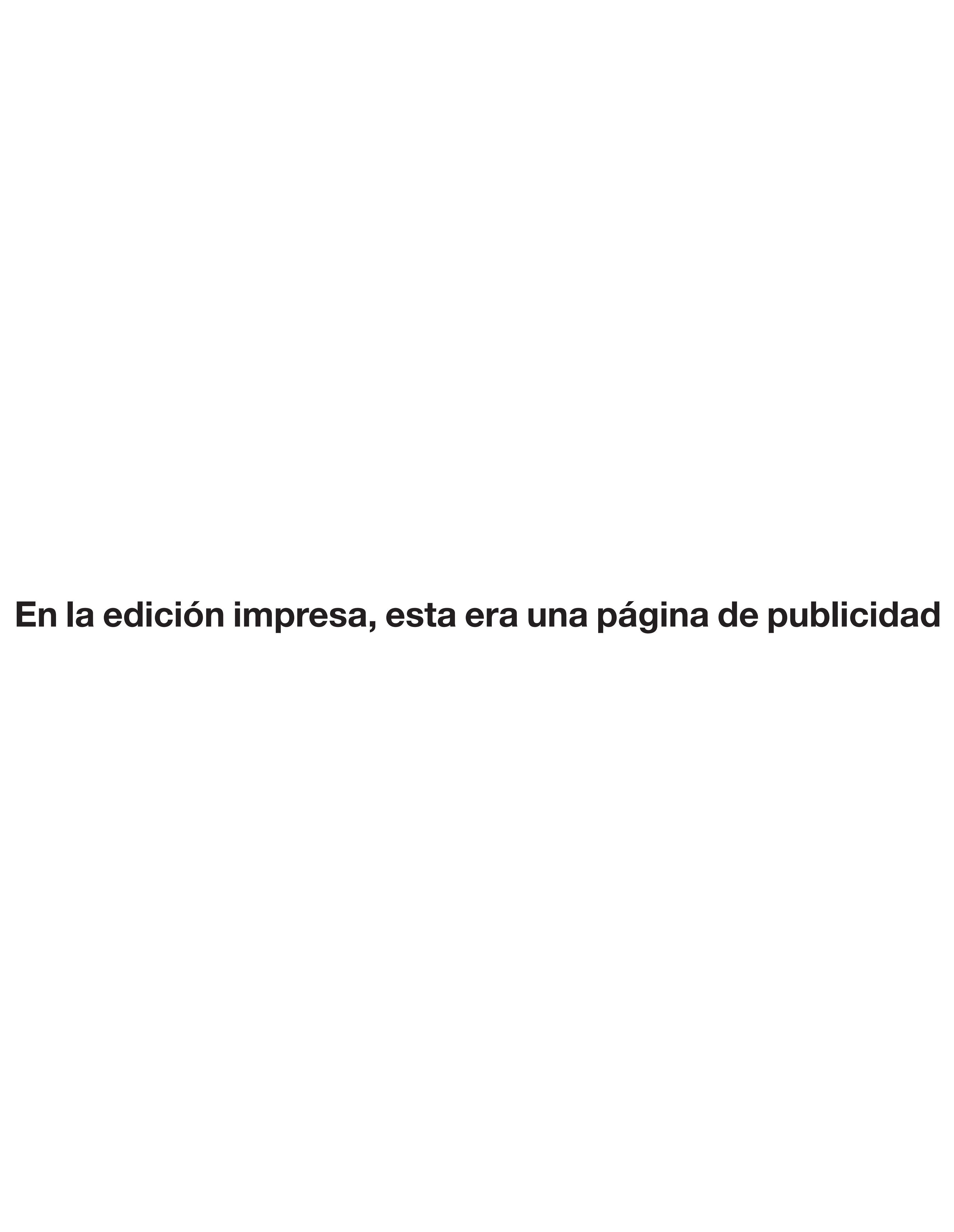
Gráficos 7 **Sonido** 8 **Diversión** 7
Duración 9 **Calidad/Precio** 8

↑ La trepidante acción sin descanso, las partidas para dos jugadores y el precio.

↓ El desarrollo es muy simple y repetitivo, y a la larga puede resultar muy monótono.

Un arcade repleto de combates que además cuenta con infinidad de modos de juego. Ideal para los fanáticos de los juegos de acción.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Compañía **Sony** | Género **Acción** | Precio **39,95 € (6.645 ptas.)**

Hardware Online Arena

La Red en pie de guerra





El juego Online tiene cada vez más seguidores, y buena prueba de ello es este juego de acción diseñado exclusivamente para el juego en red. El planteamiento es sencillo: combates entre distintos vehículos militares en escenarios abiertos repletos de obstáculos y rampas. Así, podemos elegir entre tanques con un gran poder destructivo o vehículos ligeros, menos potentes pero mucho más maniobrables, para enfrentarnos a un total de 16 jugadores en duelos a muerte, ya sea todos contra todos o por equipos. Gracias al excelente control y la exagerada física de los vehículos, podemos disfrutar de frenéticos combates repletos de acción y que no dejan un momento de respiro. Si a todo ello añadimos un sólido y fluido motor gráfico, tenemos una alternativa más que interesante para los aficionados al juego en red de PS2 y que, además, cuenta con el aliciente de un precio ajustadísimo.

Castellano • 1-16 jugadores
M.Card 2 (77 Kb) • Dual Shock 2 • Tarjeta Ethernet

Un entretenido juego de acción, dirigido a los apasionados del juego Online y los combates sin complicaciones que van al grano.





En *HOA* nos enfrentamos a otros 15 rivales en batallas Online, a bordo de vehículos militares.



La acción se desarrolla en enormes escenarios abiertos, donde encontramos una gran variedad de armas con las que eliminar a los enemigos: misiles teledirigidos, rifles de plasma, cañones láser...

Compañía **Midas Interactive** | Género **Arcade** | Precio **20,88 € (3.475 ptas.)**

Bust-a-Block



Nuestro cometido, como en el mítico *Arkanoid*, es romper los "ladrillos" con una pelota.



Seguro que todos hemos jugado alguna vez con *Arkanoid* o uno de sus "clones". Es el juego "de toda la vida" de una pelotita que choca contra "ladrillos" para destruirlos y a la que dirigimos con un "stick" situado en la parte baja de la pantalla, que se mueve de lado a lado. Pues este *Bust-A-Bloc* es su enésimo clon, con la única originalidad (por llamarlo de alguna forma) de que los ladrillos a romper están puestos unos sobre otros en los tres planos, y dependiendo de cómo la golpeemos, podemos lograr distintos efectos en la pelota, como botes, pero poco más.

Inglés • 1 ó 2 jugadores
Memory Card 2 (40 Kb) • Dual Shock 2

Es el *Arkanoid* de toda la vida, pero 3D y con un desarrollo ligeramente distinto. Si te van los arcades, es de lo mejorcito, y más barato, de PS2.



Compañía **Aqua** | Género **Deportivo** | Precio **34,95 € (5.815 ptas.)**

Agassi Tennis Generation



Pese a contar con el "encanto" de los tenistas reales, no ofrece nada nuevo en el género.



Estaréis de acuerdo en que Sega puso, con *Virtua Tennis,* el listón muy alto para los simuladores de tenis. Y este *Agassi*, en el que la estrella indiscutible es el deportista norteamericano, con otros 31 tenistas, no supera ni de lejos ese listón. En lo básico es un clon del título de Sega: modos de juego (partido rápido, arcade, y torneo), cámaras y reacciones de los tenistas; pero es en los detalles en lo que este título falla: ni tiene un control sencillo e intuitivo, ni las animaciones quedan naturales, ni consigue "picarnos" de la manera en que aún hoy lo hace *Virtua Tennis.*

Inglés • De 1 a 4 jugadores
Memory Card 2 (244 Kb) • Dual Shock 2 • Multitap

El famoso deportista norteamericano es la estrella indiscutible de un juego de tenis más, que puede entretener, pero ofrece lo mismo de siempre...



Rogue Ops

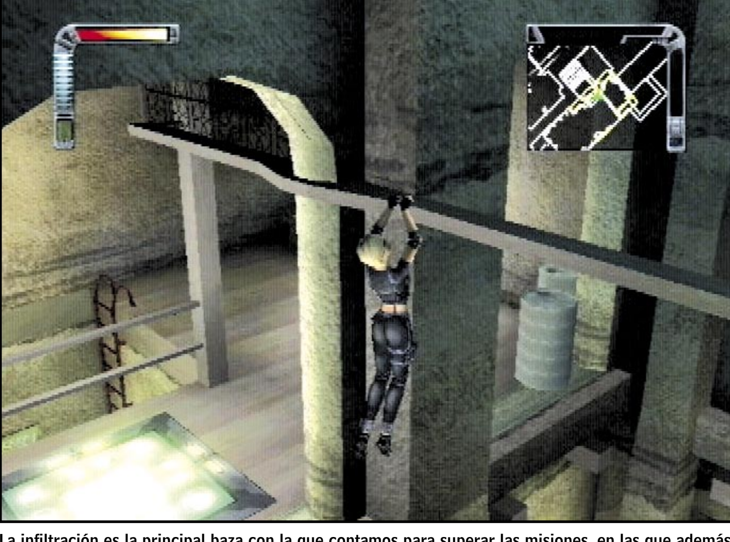
El sigilo tiene forma de mujer



Bebiendo de las mismas fuentes que títulos como *Mission Impossible* o *Splinter Cell*, llega este nuevo juego de infiltración que además cuenta con diversos momentos de acción pura y dura. Asumiendo el papel de una ágil y letal espía que se enfrenta a una peligrosa organización criminal conocida como Omega 19, debemos superar diferentes niveles donde el sigilo, los tiroteos y el uso de los más sofisticados utensilios de espionaje se suceden con un excelente ritmo de juego, en las más variadas situaciones (colocación de explosivos, huidas contrarreloj...). Con tan prometedor desarrollo, es una verdadera lástima que el resultado final se quede a medio camino, debido a unos mediocres gráficos y a un control demasiado duro. De todas formas y pese a no alcanzar el nivel de los grandes del género, si te gustan los juegos de infiltración y no das mucha importancia al aspecto técnico, seguro que la variedad de este título logrará que pases muy buenos momentos de juego con él.

Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (115 Kb) • Dual Shock 2

Aún con ciertas carencias gráficas, la fusión de sigilo y acción, así como la variedad de situaciones, consiguen un título entretenido. **7**



La infiltración es la principal baza con la que contamos para superar las misiones, en las que además tenemos que evitar todo tipo de medidas de seguridad con sofisticados gadgets de espionaje.



Cuando el sigilo falla, sólo nos queda la fuerza bruta. En estos casos tampoco estaremos indefensos, ya que contamos con un nutrido arsenal y con numerosas técnicas de combate cuerpo a cuerpo.

Compañía **Namco** | Género **Acción** | Precio **62,95 € (10.475 ptas.)**

Spawn Armageddon



El famoso personaje de cómic protagoniza un juego donde sobre todo predomina la acción.



Spawn es un conocido personaje de cómic al que ahora podemos emular en este juego de acción, donde debemos luchar contra cientos de demoníacos enemigos. Para salir ilesos de tan encarnizada lucha tenemos a nuestra disposición todas la habilidades de Spawn (enormes saltos, planear con su capa...), un poderoso arsenal, así como diversos hechizos mágicos. Aunque los enemigos son muy variados, al final todo se reduce a machacar los botones en los combates y solventar algunos sencillos puzzles, lo que termina cansando a largo plazo.

Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (68 Kb) • Dual Shock 2

Un torrente de acción para un desarrollo demasiado repetitivo. En todo caso, resulta divertido si buscamos acción sin complicaciones. **6**

Compañía **Atari** | Género **Estrategia** | Precio **39,95 € (6.647 ptas.)**

Risk Global Domination



Estrategia en su estado más puro es lo que trae este título basado en el popular juego de mesa.

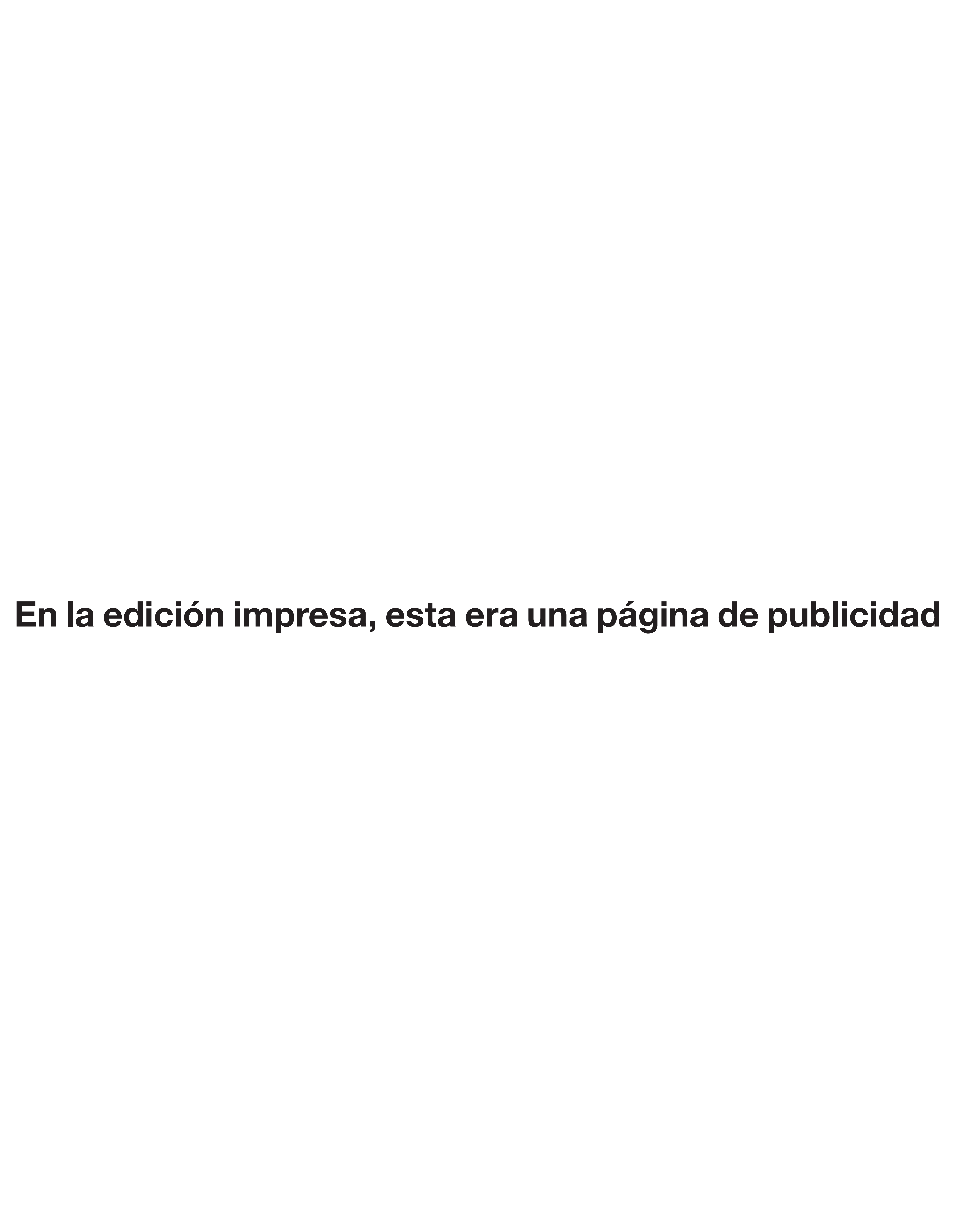


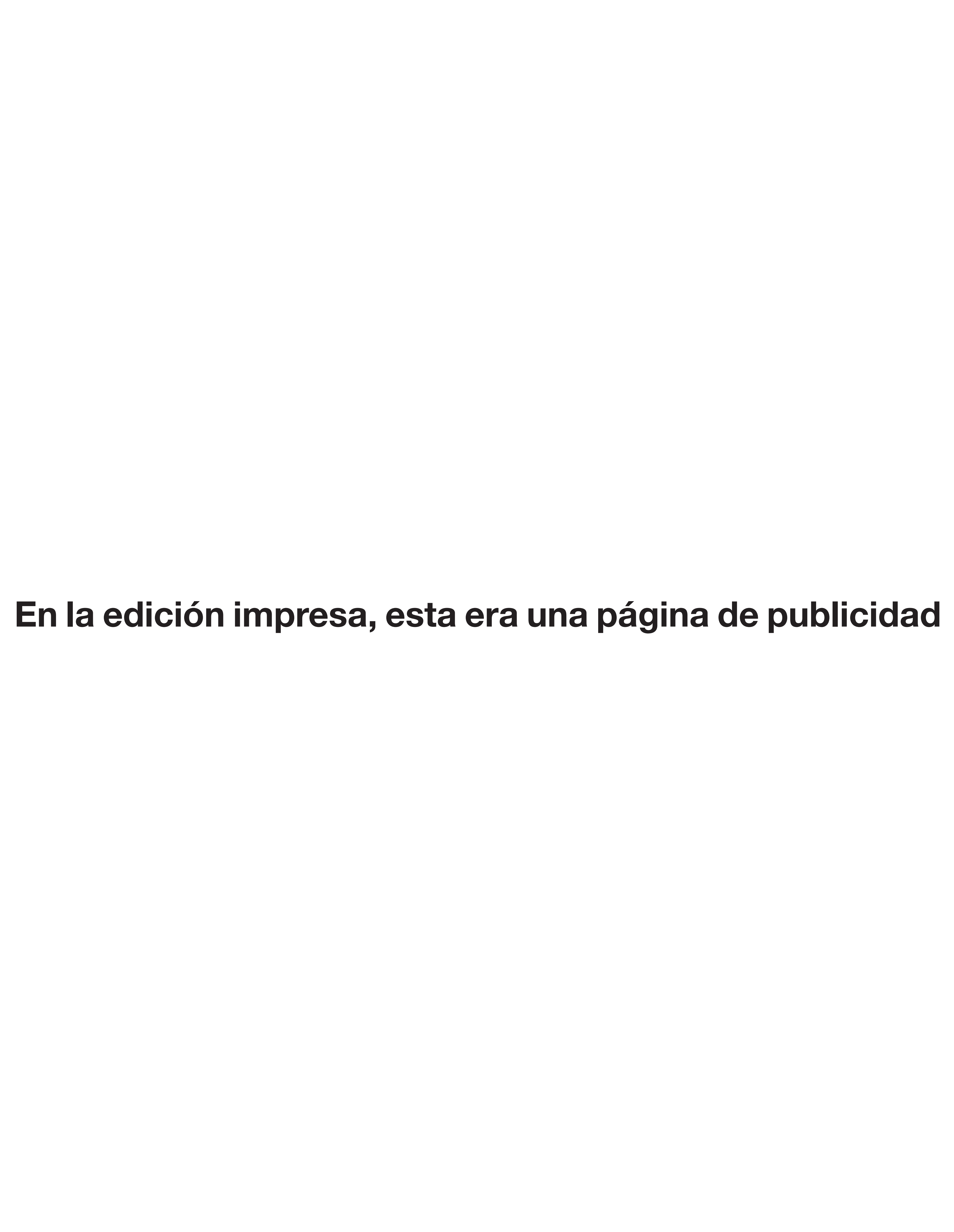
Uno de los más conocidos juegos de mesa es "Risk", del que ahora podemos disfrutar su versión en PS2. El juego se desarrolla por turnos donde movemos unidades por un mapamundi, gestionamos nuestras fuerzas de ataque y atacamos al resto de los jugadores mediante combates que se deciden al azar por tiradas de dados. Jugando en solitario, el juego pierde bastante y es participando con otros jugadores donde este título aporta mayor diversión. Además, siempre podemos optar por el modo Online, donde nos enfrentamos a otros duros estrategas de la Red.

Castellano • 1-6 jugadores
M. Card 2 (116 Kb) • Dual Shock 2 • Tarjeta Ethernet

Estrategia en su vertiente más pura y algo escaso en opciones de juego. Eso sí, los aficionados al juego de mesa disfrutarán jugando online. **6**




En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Afina tu puntería

Los arcades de pistola se han desarrollado enormemente y gracias a PS2 podemos jugar en casa a títulos que antes sólo se podían ver en los salones recreativos. Pero claro, para disfrutar a tope de ellos hacen falta buenas pistolas. Adaptándose a los tiempos, las compañías de periféricos se han puesto las pilas y es normal encontrar pistolas que incluyen martilleo del percutor, pedales, crucetas digitales e incluso mirillas láser. La cuestión es, ¿cuál es la mejor?

LAS 5 PISTOLAS A EXAMEN

- → G-Con 2
- → Freebird Light Blaster
- → P9902 Light Blaster
- → PS99 Láser Blaster
- → Sharp Shooter 2
- → Walter PPK

Antes de pasar a la comparativa en sí, vamos a repasar algunas ideas básicas sobre los juegos de pistola y las propias pistolas, que puede que muchos aún no tengáis del todo claras.

¿A QUÉ PUEDO JUGAR CON UNA PISTOLA?

Lo primero que hay que concretar es que sólo se puede usar la pistola en los juegos preparados para ello. En estos juegos el reto principal es disparar contra una serie de objetivos. Eso sí, no todos los juegos que consisten en disparar a todo lo que se mueva son juegos de pistola. Los juegos de acción en primera persona, aunque a primera vista se parecen, no son compatibles con este periférico. Vamos, que nada de intentar matar nazis en *Medal of Honor* con una pistola. Para saber si un juego es compatible con pistola, mira la parte trasera de la caja, la ficha técnica.

Si la idea te atrae, sólo te queda decidirte por una pistola en concreto, aunque antes debes tener en cuenta qué prestaciones ofrece cada una.

¿CUÁL ES EL TIPO DE PISTOLA QUE ME CONVIENE?

La pistola oficial de Sony es la G-Con 2. Esta pistola incorpora una cruceta digital y se conecta a la consola mediante los puertos USB. A priori es la pistola ideal, ya que es muy fiable y está avalada por Sony. Sin embargo, no es compatible con los primeros juegos de PS2 y, por supuesto, no puede usarse en PSone. Para no tener problemas de compatibilidad, lo ideal es optar por una pistola USB que además tenga también el conector normal, vamos el del pad.

Otro de los aspectos a tener en cuenta son los extras que presentan, entre los que destaca la posible inclusión de un adaptador G-Con, que mejora la precisión de la pistola en los juegos compatibles con este sistema. La cruceta digital también empieza a ser importante por la reciente aparición de títulos en los que podemos movernos libremente por los decorados. También es interesante el pedal, ya que con él podremos realizar distintas acciones más cómodamente. Otras extras como el retroceso, la vibración o los distintos tipos de disparo y recarga automática son bienvenidos, aunque no imprescindibles.

Todas estas posibilidades pueden hacer que la decisión resulte un poco complicada. No te preocupes y déjate guiar por nuestra comparativa, ya que en ella encontrarás los pros y los contras de los modelos más importantes.

G-CON 2

Fabricante **Namco** | Distribuidor **Sony** | Precio **34,95 €**

El arma más fiable, y además oficial.

- **Precisión.** La mejor en este apartado con diferencia, lo que supone su principal baza frente a sus rivales. No habrá enemigo que pueda escapar de vosotros por mucho que se pegue a los bordes de la pantalla.
- **Compatibilidad y conector.** Sólo cuenta con conector USB, por lo que su uso se limita a los juegos compatibles con estas pistolas, que son la mayoría de PS2. Si estáis pensando en usarla en PSone, olvidadlo.
- **Extras.** Una cruceta digital perfectamente accesible con nuestro pulgar. Nada más.
- **Acabado.** Es una pena que no traiga un pedal como el de las recreativas de Namco tipo *Time Crisis 3*. Los materiales son de una calidad más que aceptable.



La pistola oficial de Sony es la más precisa de toda la comparativa, aunque no incluye ningún tipo de extras.

CONCLUSIONES

Si tenemos en cuenta que no incluye ningún extra y sus problemas de compatibilidad debido al uso exclusivo del conector USB, puede parecer cara. Eso sí, sigue sin tener rival en cuanto a precisión.

FREEBIRD LIGHT BLASTER

Fabricante **Logic 3** | Distribuidor **Herederos de Nostromo** | Precio **74,95 €**

La única que permite jugar sin cables

- **Precisión.** Si intentamos disparos demasiado ajustados, tendremos algún problemilla, aunque en situaciones normales no echaremos en falta una mayor precisión.
- **Compatibilidad y conector.** Sólo podrás usarla en PS2 y con juegos diseñados para el sistema G-Con2. Un apartado en el que queda por debajo de sus competidores.
- **Extras.** Prescinde del incómodo cable que la uniría con la consola. La batería que usa permite 30 horas de autonomía de juego. Además incorpora una cruceta digital bastante cómoda y disparo y recarga automática.
- **Acabado.** El diseño y materiales usados la revisten de la solidez necesaria. Eso sí, el botón de la empuñadora incordia un poco. Las instrucciones están en castellano y son suficientemente clarificadoras.



La única pistola que nos permite jugar sin el engorro de los cables.

CONCLUSIONES

El uso de un sistema inalámbrico se paga, y caro. Dejando aparte esto, hay pistolas bastante más completas por las que optar en esta comparativa.

P99D2 LIGHT BLASTER

Fabricante **Logic 3** | Distribuidor **Herederos de Nostromo** | Precio **34,90 €**

Fiabilidad y diseño insuperables

- **Precisión.** Una de las mejores a la hora de acabar con los enemigos que hay pegados a los bordes de la pantalla.
- **Compatibilidad y conector.** Lástima que hayamos detectado ciertos fallos con algunos juegos, a pesar de que es compatible con todos los modos y usa doble conector.
- **Extras.** Además de autodisparo y autorecarga, incluye un útil pedal y una cruceta digital, eso sí, bastante incómoda debido a su localización en uno de los laterales.
- **Acabado.** Una de las mejores sin duda. Materiales de buena calidad, martilleo sin necesidad de adaptador AC, peso apropiado, adaptador G-Con...



Una de las más completas en cuanto a extras: doble conector, martilleo, adaptador G-Con...

CONCLUSIONES

Es una muy buena opción que no se coloca directamente en la cumbre por una nefasta cruceta y los fallos detectados con algunos juegos.

GLOSARIO, TÉRMINOS QUE TE DEBEN SONAR AL HABLAR DE PISTOLAS

JUEGOS DE PISTOLA: básicamente, consisten en acabar con una serie de blancos usando una pistola en lugar del pad. Por regla general no nos permiten movernos, sólo disparar, y no suele verse al protagonista. Éstos son los títulos disponibles para PS2:
- Endgame.
- Ninja Assault.
- Resident Evil: Dead Aim.
- Time Crisis 3.
- Vampire Night.
- Virtua Cop Elite Edition.

G-CON: sistema ideado por Namco en época de PSone y que usa un adaptador especial para mejorar la precisión.

G-CON2: adaptación del sistema G-Con para PlayStation 2. Recurre a un nuevo adaptador de vídeo especial y aprovecha el conector USB, aumentando la precisión.

MODO NORMAL: prescinde del sistema G-Con de Namco. Lo usan principalmente el resto de las compañías y no utiliza adaptador.

CONECTOR NORMAL: igual que el del pad, y por tanto se conecta a uno de los puertos para mandos. La mayoría de las pistolas cuentan con este tipo de conector.

CONECTOR USB: sólo puede ser usado en PS2 y aprovecha la mayor velocidad de transmisión de datos de este puerto para mejorar el funcionamiento de la pistola.

COMPATIBILIDAD TV 100HZ: por regla general, las pistolas no funcionan en televisiones 100Hz. Hay modelos de pistola preparados específicamente para funcionar en este tipo de televisiones, aunque nunca garantizan el 100Hz de compatibilidad. Antes de comprar una de estas pistolas, asegúrate de que te devolverán el dinero en el caso de que no funcione con tu televisor.

PUNTERO LÁSER: un punto láser que nos ayuda a la hora de apuntar. En teoría, donde pongamos el láser, pondremos la "bala". Es un extra poco común.



PS099 LÁSER BLASTER

Fabricante **Logic 3** | Distribuidor **Herederos de Nostromo** | Precio **39,95 €**

La pistola más completa del mercado

- **Precisión.** Una de las mejores en los disparos que requieren de una precisión mayor y a la hora de abatir enemigos en los límites d la pantalla..
- **Compatibilidad y conector.** Conector dual para jugar tanto en PS2 como en PSone. Con algunos juegos será necesario cambiar la configuración.
- **Extras.** Pedal, cruceta (muy mal situada), autodisparo y autorecarga...y una mira láser real, que se apaga por seguridad cuando apuntamos fuera de la pantalla.
- **Acabado.** De lujo gracias al martilleo de la zona superior sin necesidad de adaptador de red y a la inclusión del adaptador G-con.





Un lujo de pistola, tanto por prestaciones como por calidad.

CONCLUSIONES

La ganadora de la comparativa sin paliativos, sobre todo si perdonamos la cruceta y un precio algo más elevado. No defraudará a nadie.

SHARP SHOOTER 2

Fabricante **Joytech** | Distribuidor **Virgin Play** | Precio **34,95 €**

Una posible solución para televisiones de 100Hz

- **Precisión.** No es la mejor, pero llega al notable sin problemas en todos los modos.
- **Compatibilidad y conector.** Usa doble conector y es compatible con los modos G-Con, G-Con2 y normal.
- **Extras.** Carece de pedal pero ofrece autodisparo y recarga, una cruceta digital bastante mal colocada y una mirilla que, lamentablemente, sirve de bien poco a la hora de jugar.
- **Acabado.** Incluye adaptador G-Con y su peso es bastante ligero, aunque a costa del martilleo del percutor. Como novedad, es compatible con la mayoría de las televisiones de 100Hz.



CONCLUSIONES

Si buscas una pistola que funcione con tu TV de 100Hz, ésta es tu única opción. Pese a presentar carencias de cierto peso, no es mala opción.

No es la mejor pistola de la comparativa, pero funciona con la mayoría de TV de 100Hz. Si tienes una de estas televisiones, ésta es tu única opción.

WALTER PPK

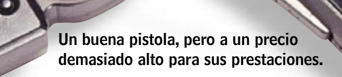
Fabricante **Guillemot** | Distribuidor **Thrustmaster** | Precio **43,00 €**

Fiable, pero cara y un poco limitada.

- **Precisión.** Sin ser perfecta, funciona bastante bien.
- **Compatibilidad y conector.** No habrá juego que se os resista gracias a la inclusión de ambos conectores y la compatibilidad con G-Con, G-Con2 y normal.
- **Extras.** Algo limitada en este aspecto, ya que carece de martilleo del percutor y cruceta digital, aunque sí que incorpora pedal y los típicos autodisparo y autorecarga.
- **Acabado.** Ideal para pasarse largos ratos disparando contra la pantalla gracias a su ligereza y un gatillo con un recorrido muy suave. Además, está fabricada con unos materiales bastante sólidos.

CONCLUSIONES

Un precio demasiado alto para los pocos extras que ofrece, echa por tierra una pistola bastante competente en ciertos apartados comparativa.

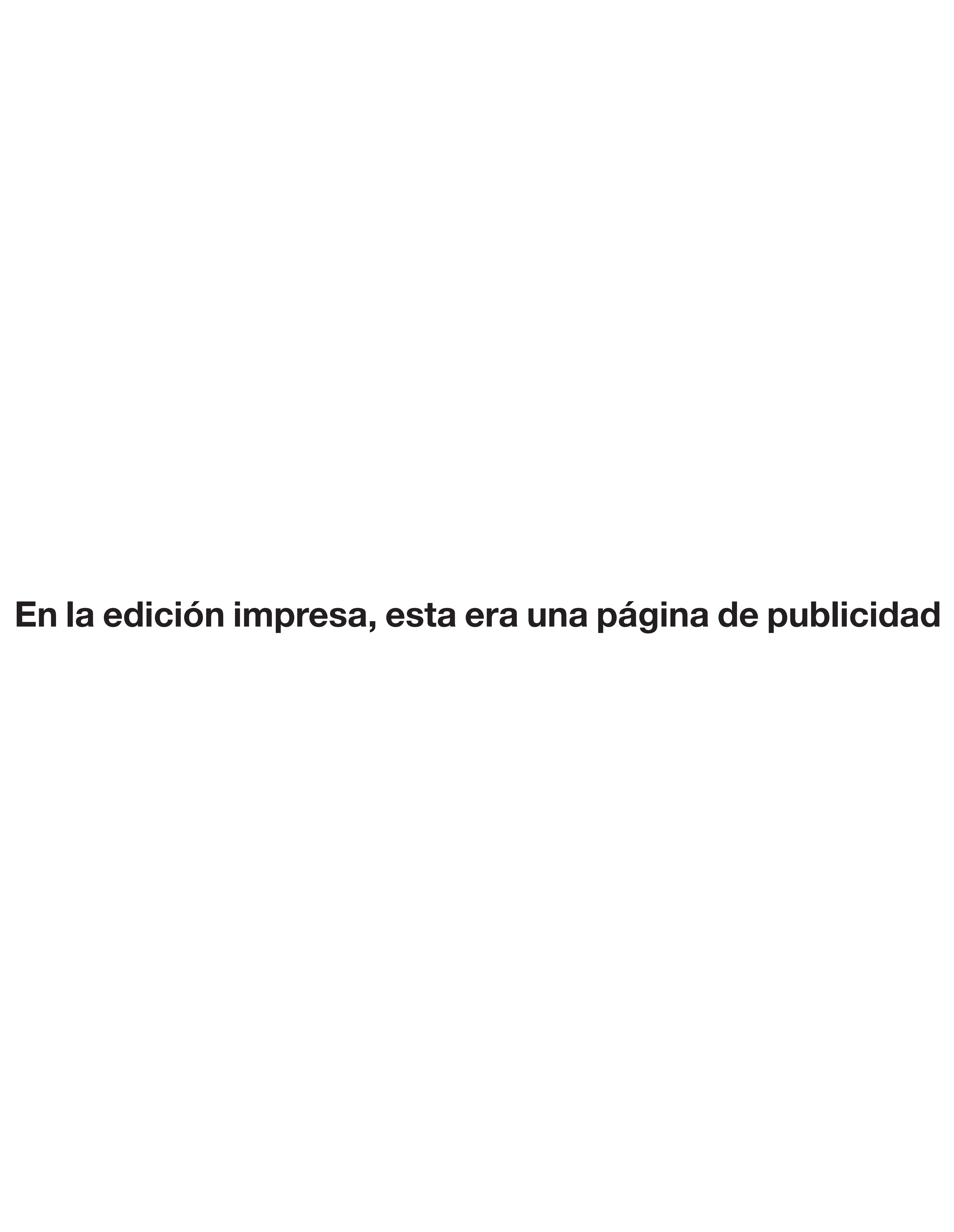


Un buena pistola, pero a un precio demasiado alto para sus prestaciones.

Conclusiones

	PRECISIÓN	COMPATIBILIDAD	CALIBRACIÓN	EXTRAS	ACABADO Y MATERIALES	CONECTOR	MARTILLEO	PEDAL	PRECIO	VALORACIÓN	CALIDAD/PRECIO
G-CON 2	E	M	E	R	MB	USB	No	No	34,95 €	MB	MB
FREEBIRD LIGHT BLASTER	B	B	MB	B	B	USB	No	No	74,95 €	B	R
P99D2 LIGHT BLASTER	MB	B	B	E	B	Dual	Sí	Sí	29,95 €	B	MB
(Recomendado Play2) PS099 LÁSER BLASTER	MB	MB	MB	E	R	Dual	Sí	Sí	34,95 €	E	E
SHARP SHOOTER	MB	E	MB	B	R	Dual	No	No	34,95 €	R	B
WALTER PPK	B	E	MB	M	B	Dual	No	Sí	43,00 €	B	R

Veréis este símbolo junto a la pistola que recomendamos por su calidad general.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LOS 10 JUEGOS A EXAMEN

- Burnout 2
- The Italian Job
- Midnight Club II
- Need for Speed. Hot Pursuit 2
- Need for Speed Underground
- RPM Tuning

Arcades de Velocidad

VELOCIDAD AL LÍMITE... DE LA LEY

Si estás cansado de correr por tranquilos circuitos, apuesta por las carreras ilegales donde además de "lidiar" con otros locos del volante, te las verás con el tráfico o la "poli". Si la idea te atrae, atento a esta comparativa, porque analizamos los juegos de velocidad más explosivos, para que puedas elegir a conciencia y sin temor a las multas.

Burnout 2



Explosiva mezcla de velocidad y colisiones

Compañía: **Acclaim** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

Periféricos: Memory Card 2 (166 kb)  Dual Shock 2  Multitap  Volante  Adaptador de Ethernet

Valoración Gráficos: 

Diversión: 

Global: 



Abróchate bien el cinturón, porque en este rápido juego los más espectaculares accidentes están a la orden del día. Las compañías de seguros ya se están tirando de los pelos...

■ TIPO DE CARRERAS Y PRUEBAS. Las competiciones son vibrantes, ya que nos enfrentamos a carreras de vértigo sorteando el denso tráfico por todo tipo de escenarios urbanos. Las altas velocidades y la conducción temeraria, que nos hacen ganar puntos, provocarán que seamos protagonistas de los más impresionantes accidentes. El más espectacular de la comparativa.

■ APARTADO TÉCNICO Y CONTROL. Un juego impactante gráficamente, en el que disfrutaremos de coches bien modelados (que se destrozan espectacularmente) y unos circuitos cargados de detalles. Además, el motor gráfico gestiona todo con la suficiente rapidez para generar una tremenda sensación de velocidad, que se domina estupendamente con el preciso control.

■ OPCIONES Y MODOS DE JUEGO. El Campeonato es la opción de juego más extensa pero tampoco podemos olvidar el modo Persecución, donde adoptamos el papel de policías, y el brutal modo Crash, donde tenemos que provocar accidentes para lograr el mayor número de puntos posibles. Espectacularidad y velocidad al límite para un juego que tiene sin duda la mejor relación calidad/precio.



Burnout 2: Point of Impact es un rapidísimo arcade que lleva la espectacularidad por bandera.



Además de su divertido desarrollo, técnicamente es una pasada: buenos gráficos, preciso control...

The Italian Job

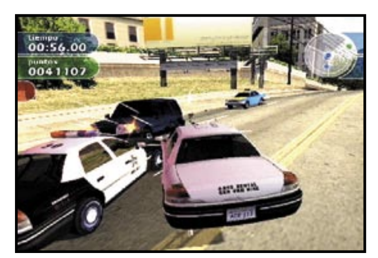
"Trinca" el dinero y pisa el acelerador...

Compañía: **Eidos** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**

Periféricos: Memory Card 2 (83 kb)  Dual Shock 2  Multitap  Volante  Adaptador de Ethernet

Valoración Gráficos: MB Diversión: B Global: 





Basado en la película de mismo nombre, *The Italian Job* nos trae la misma atrayente trama del film y, por supuesto, lo que más nos interesa: toda la emoción de sus frenéticas escenas de conducción.

■ TIPO DE CARRERAS Y PRUEBAS. Persecuciones y huidas de "película" y carreras contra otros vehículos en una ciudad atestada de tráfico como es Los Angelesy por donde podemos movernos con libertad absoluta. Lástima que las misiones se reduzcan a ir de un sitio a otro, lo que a la larga se hace algo monótono.

■ APARTADO TÉCNICO Y CONTROL. Uno de los controles más precisos de la comparativa. Hacer derrapes y todo tipo de diabluras es la mar de fácil gracias a su efectivo sistema de control. Su apartado gráfico está a la altura y muestra vehículos muy trabajados, igual que los escenarios, cuya única pega es estar algo vacíos.

■ OPCIONES Y MODOS DE JUEGO. Aunque existen varios circuitos de acrobacias y carreras, el grueso del juego son las 15 misiones del modo Historia, donde seguimos el argumento de la película. Pese a que puede ser algo simple y repetitivo en su desarrollo, el estupendo control y el carisma de los "Minis" son atractivos suficientes para probarlo.



Siguiendo la trama de la película de mismo nombre, iremos superando todo tipo de pruebas al volante de diferentes vehículos, entre los cuales destacan los "Minis". Y todo ello con un control de auténtico lujo...

Midnight Club II

Velocidad extrema al amparo de la noche

Compañía: **Take 2** | Precio: **64,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

Periféricos: Memory Card 2 (130 kb) | Dual Shock 2 | Multitap | Volante | Adaptador de Ethernet






Valoración Gráficos:  MB Diversión:  E Global:  E



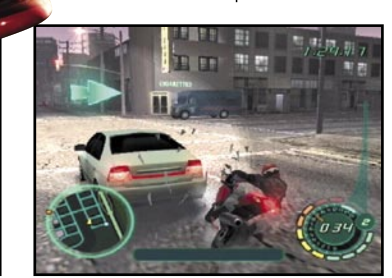
El mundo de las carreras ilegales es el protagonista de un juego que además de ofrecer una amplia libertad de acción, nos permite manejar tanto potentes coches como veloces motos.

■ TIPO DE CARRERAS Y PRUEBAS. Estas carreras ilegales nocturnas se desarrollan en Los Angeles, Paris y Tokio y el tráfico será el principal obstáculo para lograr la victoria. Hay que destacar la libertad con la que podemos movernos.

■ APARTADO TÉCNICO Y CONTROL. Las ciudades tienen un muy buen acabado gráfico y la sensación de velocidad es increíble. Estas virtudes contrastan con el penoso modelado de los vehículos, que se compensa por un excelente control.

■ OPCIONES Y MODOS DE JUEGO. Junto al modo Arcade, donde encontramos una enorme variedad de desafíos, está el modo Profesional, en el que hay que superar carreras y pruebas de conducción en coche o en moto. Las carreras son muy divertidas y de una rapidez increíble. Y cuenta con las siempre interesantes opciones del modo Online. Un título completo en cuanto a posibilidades de juego y muy jugable gracias a sus vibrantes competiciones.

Midnight Club II ofrece una gran libertad, porque podemos elegir atajos y caminos alternativos.



En las carreras, que se disputan en ciudades llenas de vida, podemos conducir coches o motos.

NFS. Hot Pursuit 2

"Carros" de lujo y velocidad salvaje

Compañía: **EA Games** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**

Periféricos: Memory Card 2 (130 kb) | Dual Shock 2 | Multitap | Volante | Adaptador de Ethernet






Valoración Gráficos: MB Diversión:  MB Global: MB





Coches deportivos y raudas competiciones ilegales son el atractivo de un juego donde podemos elegir correr a toda "pastilla" y sin control, o bien poner multas como policías a los locos de la velocidad.

■ TIPO DE CARRERAS Y PRUEBAS. Ya sea en el bando de los corredores ilegales o en el de la policía, encontramos una gran cantidad de pruebas que se caracterizan por su rapidez y por desarrollarse en circuitos repletos de atajos, tráfico y sorpresas (corremos a través de un bosque en llamas, en antiguas ruinas…). Por lo tanto, variedad para dar y tomar.

■ APARTADO TÉCNICO Y CONTROL. Aunque ya ha pasado algún tiempo desde el lanzamiento de este título, sus gráficos mantienen un aspecto estupendo, presentando unos vehículos bien definidos, así como unos circuitos detallados y repletos de sorpresas. Las animadas composiciones musicales y un control preciso rematan la guinda de un pastel técnico muy sabroso.

■ OPCIONES Y MODOS DE JUEGO. Si sus 49 modelos reales y 27 circuitos no te parecen suficientes, este título ofrece además una ingente cantidad de modos de juego (hasta un total de siete diferentes) repletos de pruebas y competiciones, muchas de las cuales podemos disfrutar en compañía de otro amigo. Un juego absorbente y sólido en todos sus aspectos, y por lo tanto muy recomendable.



Los coches más caros del mercado están presentes en este divertido título, donde podemos elegir entre competir en las rápidas carreras ilegales, o ser un "poli" y detener a los conductores temerarios.

Need for Speed Underground

Los coches más "macarras" del barrio

Compañía: **EA Games** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**

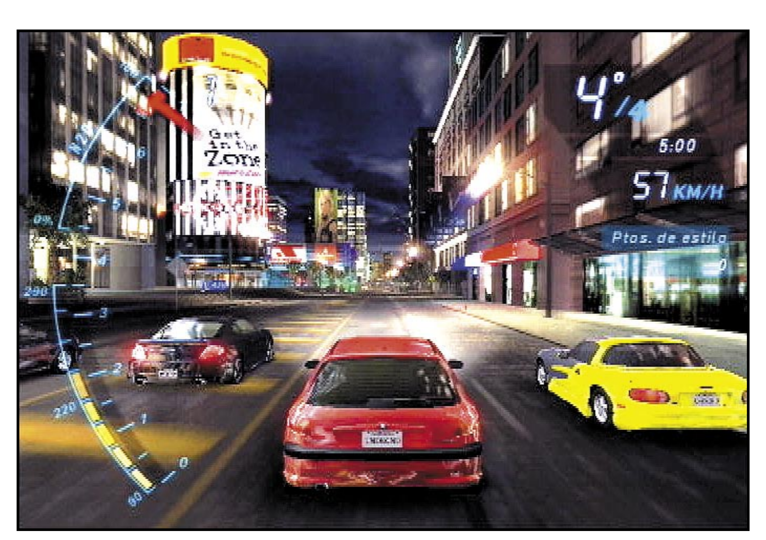
Periféricos: Memory Card 2 (129 kb) | Dual Shock 2 | Multitap | Volante | Adaptador de Ethernet







Valoración Gráficos: E Diversión: E Global: E





Carreras al límite, vehículos de auténtico lujo, cientos de accesorios para "tunear" tu coche, chicas guapas... Atrayente, ¿verdad? Pues es lo que te espera en *NFSU*...

■ **TIPO DE CARRERAS Y PRUEBAS.** Las carreras de *NFSU* se desarrollan en circuitos urbanos nocturnos atestados de tráfico. Además de las típicas carreras contra otros competidores, también hay pruebas de derrapes o competiciones de velocidad punta. Una variedad lo suficientemente atractiva para cualquier jugador.

■ **APARTADO TÉCNICO Y CONTROL.** Ofrece el apartado técnico más completo de la comparativa. Es una auténtica delicia contemplar el acabado gráfico de los coches, los reflejos de luz... Y todo acompañado por un magnífico control, una sensación de velocidad realmente apabullante y una marchosa banda sonora. Sin duda, un apartado técnico a la altura de su excelente jugabilidad.

■ **OPCIONES Y MODOS DE JUEGO.** También aquí destaca *NFSU*. El modo de juego principal es el completo Underground, en el cual además de correr en diferentes competiciones, podemos "tunear" los 20 vehículos reales disponibles, con multitud de accesorios de fabricantes también reales. Otros muchos modos de juego (eliminatorias, carreras para dos jugadores, competición Online...) completan la oferta. Seas o no aficionado a la velocidad, seguro que sabe cómo atraparte.

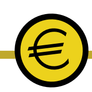


Las carreras ilegales y el mundo del "tuning" son la base de este espectacular arcade de velocidad.



Gráficamente *NFSU* es sobresaliente: vehículos con modelado perfecto, increíbles efectos de luz...

RPM Tuning



Carreras y vehículos a la carta

Compañía: **Virgin Play** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**

Periféricos: Memory Card 2 (125 kb) | Dual Shock 2 | Multitap | Volante | Adaptador de Ethernet






Valoración Gráficos: B Diversión: B Global: B





El "tuning" es una afición muy extendida entre los locos por las cuatro ruedas, y con este frenético juego de velocidad también lo puedes practicar en PS2 sin gastarte ni un solo euro.

■ **TIPO DE CARRERAS Y PRUEBAS.** Las carreras ilegales se desarrollan al amparo de la noche por circuitos ya prefijados, en los que nos enfrentamos a otros corredores o bien tenemos que llegar a puntos determinados en un tiempo límite. Aunque los objetivos son variados, a las carreras les falta algo de espectacularidad.

■ **APARTADO TÉCNICO Y CONTROL.** Tanto los efectos de luz como los vehículos (que se deforman en las colisiones) tienen un nivel más que aceptable, pero los escenarios son un poco sosos y les falta "chicha". Por desgracia, ni la machacona música ni el control, algo duro y demasiado exigente, ayudan a elevar el tono general.

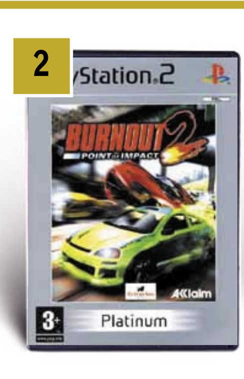
■ **OPCIONES Y MODOS DE JUEGO.** Además de las carreras individuales y del modo Tuning and Race, en el que corremos por dinero para mejorar nuestro vehículo, tenemos el completo modo Aventura. En este modo acompañamos a un joven en su afán por convetirse en uno de los mejores pilotos de carreras ilegales, a lo largo de una extensa trama. Así, participamos en todo tipo de carreras y vamos acumulando vehículos y premios para tunearlos con todo tipo de piezas, algunas de ellas reales. Una buena idea que flojea por sus escasas opciones de juego.



Como su propio título indica, *RPM Tuning*, las verdaderas protagonistas son las carreras ilegales nocturnas y el "tuning".

Conclusiones

1 

2 

3 

4 

5 

6 

Al final, el ganador de tan dura competición ha sido el excelente *Need for Speed Underground*, tanto por sus diversas opciones de juego (múltiples competiciones, interesante modo Online, el atractivo de poder practicar "tuning" con vehículos y componentes reales...), como por sus trepidantes carreras e impecable apartado técnico. Tras él, llega el divertido y rápido *Burnout 2*, que pese a no contar con coches reales, es una opción muy recomendable al ser tremendamente espectacular y por el aliciente de un precio muy ajustado. El tercero en llegar a la meta es el frenético *Midnight Club II*, que además de tener una gran cantidad de modos de juego, ofrece una enorme libertad de conducción y la posibilidad de manejar tanto coches como motos. Muy de cerca le seguiría *Need For Speed Hot Pursuit 2*, que además de su reducido precio mantiene un nivel jugable muy elevado. Algo más rezagado llegaría *The Italian Job*, que se hace "querer" por su impecable control y el carisma de los "Minis" que podemos conducir. En última posición encontramos a *RPM Tuning*,que falla por un control bastante "durillo", aunque también puede ser una digna opción si buscas un título que combine velocidad y "tuning" sin castigar mucho el bolsillo.

TÍTULO	CARACTERÍSTICAS GENERALES												CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS									COMPONENTES DE JUEGO							TOTAL
	Nº de vehículos	Modelos reales	Nº de ciudades	Nº circuitos	Nº de misiones o pruebas	Modos de juego	Nº de vistas	Volante	Modos online	Nº de jugadores simultáneos	Duración	Valoración	Vehículos	Escenarios	Generación de escenarios	Efectos de luz	Sensación de velocidad	Control	Música	Efectos de sonido	Valoración	Carrera	Checkpoints	Persecución	Libertad de conducción	Tuning	Choques	Valoración	
Burnout 2	22	No	--	30	43	4	4	Sí	No	4/2	MB	E	E	E	E	E	E	E	MB	MB	E	Alto	Medio	Medio	Bajo	No	Alto	MB	E
Italian Job	10	Sí	1	--	15	5	4	Sí	No	2/2	B	MB	MB	B	E	B	MB	E	B	B	B	Medio	Alto	Medio	Alto	No	Bajo	MB	B
Midnight Club II	27	No	3	--	50	5	4	Sí	Sí	2/2	E	E	B	MB	E	MB	E	E	MB	MB	MB	Alto	Alto	Medio	Alto	No	Bajo	E	E
Need fo Speed Hot Pursuit 2	49	Sí	--	27	63	7	3	Sí	No	2/2	E	E	MB	MB	B	MB	E	E	MB	MB	MB	Alto	Bajo	Alto	Bajo	Bajo	Bajo	MB	MB
Need fo Speed Underground	20	Sí	1	--	111	9	5	Sí	Sí	2/2	E	E	E	E	E	E	E	E	MB	MB	E	Alto	Medio	Bajo	Medio	Alto	Bajo	E	E
RPM Tuning	10	No	1	--	50	5	6	Sí	No	1/2	B	B	MB	B	MB	MB	MB	R	B	B	B	Medio	Medio	Medio	Bajo	Alto	Bajo	B	B

Claves de la comparativa

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.



También podréis ver un sello como éste. Indica el ganador en la relación Calidad/Precio.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Datos objetivos que miden las posibilidades del juego y que pueden dar una idea aproximada de la duración del mismo.

Número de ciudades: Algunos juegos no se desarrollan en circuitos independientes, sino que lo hacen en grandes ciudades. Aquí señalamos el número total de estas urbes.

Número de circuitos: Cuando no hay ciudades, el juego se divide en un número de circuitos independientes y cerrados.

Número de jugadores simultáneos: En este caso, el primer dígito corresponde al numero total de jugadores que pueden participar y el segundo al número de participantes simultáneos a pantalla partida.

Modos Online: En este apartado señalamos si el juego permite jugar en Red.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Examinamos los aspectos técnicos del juego.

Vehículos: Valoramos tanto el modelado gráfico como las posibles deformaciones.

Escenarios: Se comprueba tanto su acabado gráfico como los detalles que les dan vida.

Generación de escenarios: Evaluamos si los escenarios se generan con soltura o por el contrario tienen "popping" o algún tipo de ralentizaciones.

Control: Comprobamos cómo y con qué rapidez responden los vehículos a nuestras órdenes de control.

Efectos de luz: Analizamos reflejos en las carrocerías, contrastes de luz, etc.

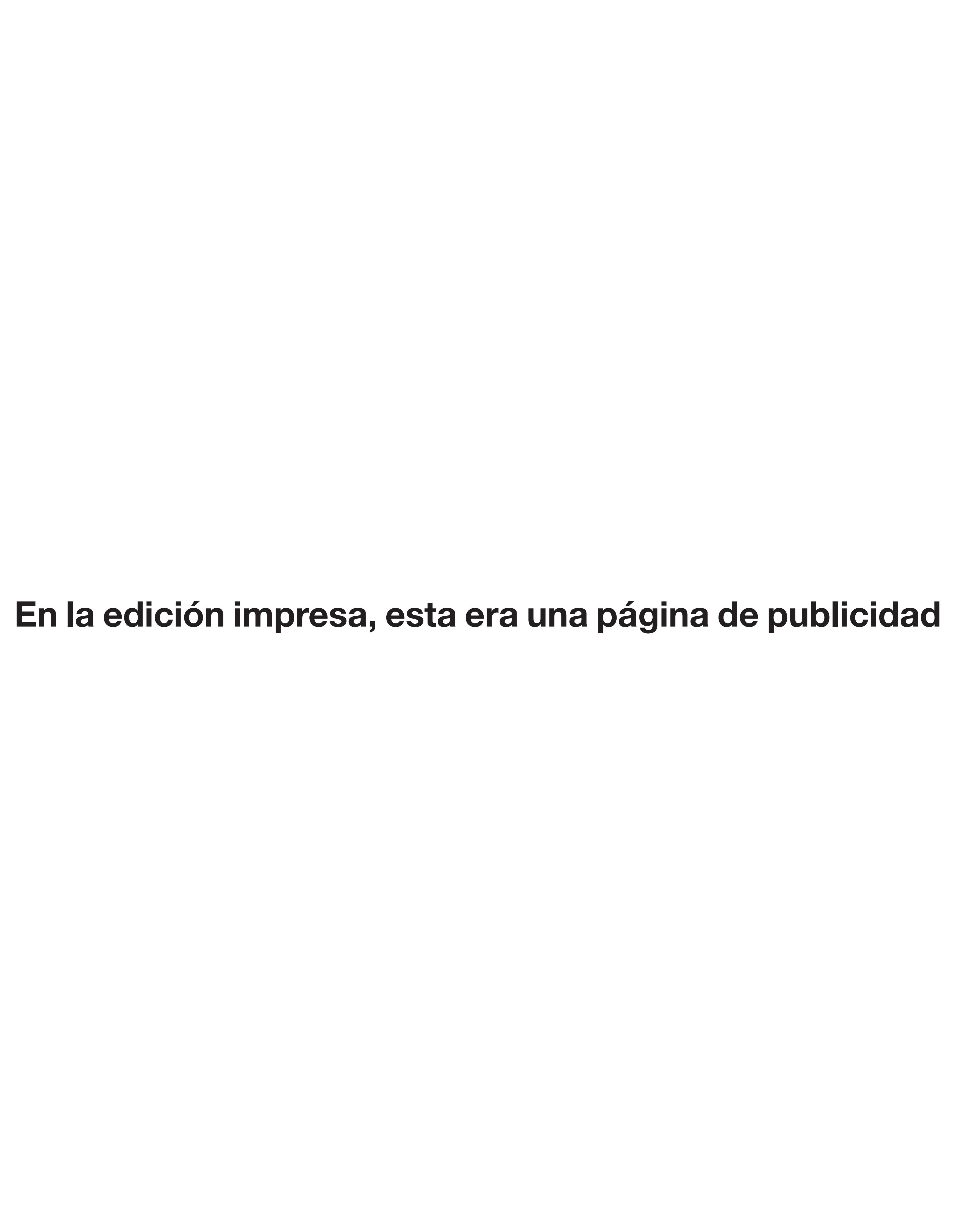
COMPONENTES DE JUEGO

Analizamos los elementos que nos ofrece el juego y en que medida.

Libertad de conducción: Si tenemos libertad en las carreras para elegir el recorrido que queramos, o bien tenemos que seguir un circuito prefijado.

Persecución: Se determina en qué medida somos perseguidos o tenemos que perseguir a otros vehículos.

Tuning: Si es posible modificar tanto el funcionamiento mecánico como el aspecto externo de los vehículos con nuevos elementos.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Dirección C/ Los Vascos, Nº 17, 2ª Planta 28040 (Madrid) | E-mail playmania.consultorio@hobbypress.es

Consultorio

Si queréis que el equipo de Play2Manía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista, indicando en el sobre: Hobby Press, Play2Manía, Consultorio. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través del correo electrónico.

El error del Blitzbol

Hola buenas, me he dado cuenta de que en el consultorio del número 60 hay un error, pues decís que en *FFX-2* no se juega al blitzbol y sí se puede. Bueno, nada más.

José María Pérez (e-mail)

Cuando contestamos la carta no habíamos llegado al quinto capítulo del juego, que es donde aparece el Bliztbol. Apúntate un tanto. Aunque lo cierto es que no se juega como en *FFX*. Lo que hay en *FF X-2* es una especie de mánager en el que das órdenes a los jugadores, pero sin participar realmente en el juego. Gracias por avisarnos.



En *FFX-2* el protagonista no es Tidus, y por eso el Blitzbol, aunque está presente, no se juega igual.

A tope con los minijuegos

Hola amigos de Play2Manía. Voy a ser breve (no hace falta decir que sois los mejores). Me gustan los juegos de minijuegos como *Crash Bash* o *Mario Party*. ¿Hay alguno de este estilo en PS2?

Saúl Barriga (e-mail)

La verdad es que no hay muchos. A bote pronto, nos acordamos de *My Street*, que se podía jugar además Online y, por supuesto, *EyeToy Play*. Por más que hacemos memoria, no se nos ocurren más... Eso sí, durante este año *EyeToy* te va a dar más opciones para disfrutar...



A lo largo de 2004 vamos a ver unos cuantos juegos nuevos diseñados para la cámara *EyeToy*.

El Señor de los Anillos.

Hola playmaníacos. Me encanta "El Señor de los Anillos", pero por cuestión de presupuesto sólo puedo comprarme un juego. ¿Cuál me recomendáis: *El Retorno del Rey*, *El Hobbit* o *La Traición de Isengard*?

David Gómez Ortiz (Madrid).

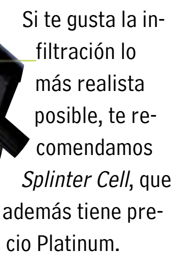
Sin duda alguna, *El Retorno del Rey*. *El Hobbit* es bastante flojo y *La Traición de Isengard* se canceló, vamos, que no va a salir en PS2... ni en otras consolas.

La infiltración al poder

Hola. Me acabo de comprar la PS2 y me encantan los juegos de infiltración, aunque no acabo de decidirme entre *Splinter Cell*, *Mission Impossible Operation Surma* o *Manhunt*. Gracias por ayudarme.

José Martín Benlloch (e-mail)

Si te gusta la infiltración lo más realista posible, te recomendamos *Splinter Cell*, que además tiene precio Platinum.



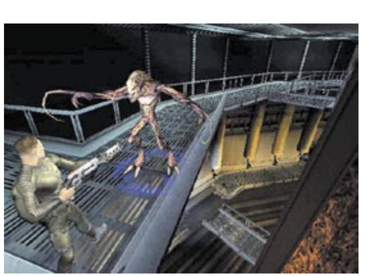
Sam Fisher, de *Splinter Cell*, es el espía que aborda la infiltración de la forma mas realista.

¿Qué pasó con...?

Hola, soy asiduo lector de la revista y no entiendo cómo hay juegos de los que no decís nada, como *Run Like Hell* (que ya está a la venta) o *Fear Effect 3*...

Jordi (e-mail)

Por regla general, cuando veas que un juego está a la venta y no lo hemos comentado piensa que no es tan bueno como parece o que tiene algo que falla. En este caso, *Run Like Hell* es bastante flojete, por no decir malo. Con respecto a *Fear Effect 3*, el problema es que sus desarrolladores, Kronos Digital, no encuentran un distribuidor que quiera poner a la venta el juego. En un principio Eidos iba a publicar el juego, pero luego se echó atrás. Hasta que no haya una compañía que quiera distribuirlo, nos quedaremos sin *Fear Effect 3*.



Pese a todo lo que se había dicho y sus numerosos retrasos, *Run Like Hell* es bastante "flojito".

TimeSplitters 2 es uno de los Shooters más completos y divertidos de PS2, y con variados modos Multijugador.

Modo Cooperativo

Lo primero felicitaros por la revista, es la mejor. Lo segundo es deciros que me encantó el modo Cooperativo de *Half-Life*. ¿Qué otros juegos hay que se parezcan a éste con modo Cooperativo? O si no son iguales, que sean cooperativos y estén bien.

Pablo Herráez Idrach (Valencia)

En plan Shoot'em Up subjetivo, como *Half-Life*, tienes *TimeSplitters 2* (Platinum), *Ghost Recon*, *Ghost Recon Jungle Storm* y *Medal of Honor Rising Sun*. Tírate por *TimeSplitters 2*, que además tiene un montón de divertidos modos Multijugador. Cambiando de género, es-

EL TEMA DEL MES:

A finales de 2004 Sony pondrá a la venta su primera consola portátil, una máquina de reducido tamaño pero tremendamente potente que, cómo no podía ser de otra manera, ya está suscitando cientos de dudas y preguntas.

¿Cuándo estará a la venta?

Hola amigos de Play2Manía. Estoy deseando que llegue PSP, ¿sabéis cuándo se podrá a la venta?

Mónica Salazar (Madrid)

Lo más probable es que esté a la venta en España a partir de octubre. De todos modos, hasta el E3 de mayo no se sabrá nada con más precisión.

¿Cuánto costará?

¡Hola playmaníacos! ¿Sabéis cuál será el precio de PSP? Imagino que no superará al de PS2, ¿verdad?

Roberto Robles (e-mail)

Pues sí, lo normal es que sea más cara que PS2. Ten en cuenta que es un producto novedoso y además de alta tecnología. Se rumorea que su precio podría ser de 200 libras, unos 300 euros, aunque es sólo un rumor y hasta que no se aproxime la fecha de lanzamiento no sabremos su precio con exactitud. Paciencia pues...

ta vez acción en tercera persona, tienes *El Retorno del Rey*, *Baldur's Gate 2* y *Fallout Brotherhood of Steel*.

Cambiando totalmente de tercio, tienes *Starsky & Hutch*. Aquí un jugador conduce y otro dispara. Otra divertida opción es *Kuri Kuri Mix,* en el que los dos jugadores se enfrentan a una especie de plataformas y deben colaborar para solucionar puzzles y avanzar.

Juegos Online

Hola Play2Manía. Me gustaría saber si saldrán juegos Online en Platinum. ¿Qué juego Online me recomendáis? ¿Cuál es el precio de los accesorios para jugar Online?

Pablo Arribas (Las Palmas)

En febrero sale el primer juego Platinum con opciones Online. Se trata de *SOCOM*, que por supuesto te recomendamos. Sus partidas de 16 jugadores usando el Headset (auriculares con micrófono), son totales. Y si no te gusta la acción táctica, también tienes juegos de coches, simuladores, deportivos… y títulos tan potentes como *Los Sims Toman la Calle*, *Medal of Honor Rising Sun, FIFA 2004*, *Destruction Derby Arenas*… Eso sí, necesitas obligatoriamente un Adaptador de Banda Ancha, la famosa tarjeta Ethernet, que cuesta 35 €. Después, todo depende de si ya tienes en casa conexión a Internet, y de si quieres un teclado USB, a partir de 12 €, para chatear en ciertos juegos.

La versión Platinum de *SOCOM* también incluye el Headset.

Sobre Metal Gear Solid

Hola amigos de Play2Manía, antes de nada felicitaros por vuestra fantástica revista. ¿Tenéis idea de cuándo saldrá *MGS3*? ¿Manejaremos a Big Boss? Soy una fanática de la saga *MGS* y no sé si me merecería la pena comprar *MGS2 Substance* teniendo *Sons of Liberty*. Se dice que son juegos distintos, y que tiene muchas novedades, pero me gustaría fundamentar bien la compra, y es que no es precisamente barato.

Mónica Hoyos (e-mail)

Aún no hay confirmación sobre le fecha, pero parece que va a tardar. Si tuviéramos que apostar, apostaríamos por después del verano, pero ya veremos. Igual que ya veremos quién es el protagonista… habrá sorpresa.

Sobre si te merece o no la pena comprar *Substance*, eso deberías valorarlo tú misma, pero todo depende de lo fan que seas de la saga. En realidad, la aventura es exactamente la misma, y lo único nuevo que vas a encontrar son las VR Missions y algunos modos de juego extra, como pequeñas misiones de unos 40 minutos cada una, bastante simples, que tienen lugar en los mismos escenarios de la aventura principal. La verdad es que tienes que ser muy, muy fan para que te merezca la pena. Nuestro consejo sería que esperaras a ver si baja de precio.



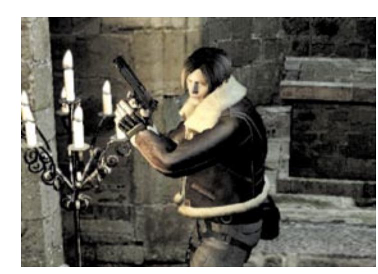
Tanto *MGS2* como *Substance* ofrecen exactamente la misma aventura. Las diferencias residen en los modos de juego extra, donde *Substance* ofrecen varias misiones VR y pequeñas misiones nuevas.

Más Resident Evil

Hola playmaníacos, me gustaría saber si Capcom va a sacar el *Resident Evil Zero* y el *Resident Evil 4* de GameCube en PS2 y cuándo.

Agustín Sanpedro (Málaga)

No es probable que salga *Resident Evil Zero* en PS2. Es un juego exclusivo para GameCube y Capcom parece más interesada en hacer cosas nuevas para PS2 que en volver atrás. Con respecto a *RE4*, aunque ha habido varios rumores sobre el tema, Capcom ha salido al paso de todos asegurando que no, que va a ser un juego exclusivo para Cube. De todos modos, con estas cosas nunca se puede asegurar nada al 100% y tampoco sería raro que en 6 meses o un año se retractaran de todo. De momento, la respuesta oficial es un rotundo no.



Resident Evil 4 es exclusivo de GameCube, pero así empezó *Code Veronica* en Dreamcast y mira...

PSP: LA PORTÁTIL DE SONY

La potencia de PSP.

Hola viciosos de la Play. He estado leyendo cosas de PSP y dicen que es tan potente como PS2, ¿es verdad? ¿valdrán los juegos de PS2?

Sergio Escribano (Málaga)

Bueno, pues aunque parezca exagerado, es verdad que los últimos datos hacen prever que la consola estará a la altura de PS2. PSP tendrá dos procesadores de 32 bits y unos procesadores de apoyo que seguro que la van a colocar muy por encima de PSone, lo que en una portátil es decir mucho. Además, va usar discos UMD con una capacidad de 1,8 gigas, que van a permitir juegos complejos y largos. Estos discos son más pequeños que un CD o un DVD normal y no, no van a funcionar los juegos de PS2 ni de PSone.

Prestaciones de PSP.

Qué pasa, playmaníacos. Felicidades por vuestro trabajo, sois los mejores. Al grano. Estoy deseando que salga PSP, y más desde que he oído que se van a poder ver películas con ella, ¿es verdad? ¿Qué tamaño tiene la pantalla?

Raúl Pérez Pérez (Almería)

En principio, la máquina va a estar preparada para leer MP3 y MPEG 4, que es el mismo estándar de compresión de vídeo que se usa en los DVD. Además, también incluye una pantalla TFT de 4,5 pulgadas panorámica y sonido envolvente. Vamos, que podremos oír música y ver vídeo con calidad. La clave está en saber si podremos grabar los discos UMD que utilizará PSP como en un CD normal, pero seguro que Sony ya ha pensado en todas estas cuestiones. Nosotros también estamos deseando verla.



PSP ya ha sido bautizada como el Walkman del siglo XXI, por sus numerosas y variadas funciones.

Diccionario

Tecnicismos y otros Bichos

Aquí vamos a tratar de explicar el significado de términos de uso frecuente en los videojuegos, pero que pueden sonar a chino. Si quieres saber lo que significa cualquier palabra, mándanos una carta o correo electrónico.

➔ **Bit:** es la unidad mínima de información que puede manejar un ordenador. Es como una letra si habláramos de escritura. Cuando se dice que un procesador es de 128 bits significa que puede manejar una cadena de 128 bits de información simultáneamente.

➔ **CG:** son las siglas de Computer Generated y se denomina así a las escenas renderizadas que suelen ser las intros de los juegos. Uno de las sagas que más "abusa" de este tipo de escenas es *Final Fantasy*.

➔ **Píxel:** Es la unidad mínima de imagen, algo así como un punto en la pantalla. Con los píxeles se forman los sprites. Y se dice que una imagen o un personaje se "pixela" cuando se muestra en pantalla de forma poco definida, con menor resolución; en definitiva, con el contorno formado por "cuadraditos" muy visibles.

➔ **Resolución:** Viene definida por el alto y el ancho de imagen en píxeles. Cuanto mayor sea el número de píxeles, mayor nitidez y detalle tendrá la imagen. Una TV normal no permite ofrecer más que una resolución 640X480 mientras los monitores de PC pueden ofrecer más del doble. Por eso, jugando con una consola en un monitor de PC todo se ve mucho mejor.

➔ **Sprite:** Un gráfico en dos dimensiones compuesto por píxeles. Cuanto más grandes son los sprites más capacidad de proceso requieren, por lo que generalmente un objeto se forma con varios sprites, especialmente si el objeto está animado.

➔ **Render:** Es la presentación 3D de gráficos en pantalla. Cuando hablamos de gráficos pre-renderizados nos referimos a renders, es decir, imágenes 3D, que se usan como sprites, como si fueran imágenes 2D. Se utilizan cuando se quiere hacer que una cosa parezca 3D, pero sin que la consola tenga que generarlo en tiempo real. Obviamente, al estar pre-renderizados no sufren modificaciones: no podemos destruirlos, dispararles y no les afecta la luz. Por ejemplo, los escenarios de *Obscure* son pre-renderizados. Esta técnica se usaba mucho en PSone, en juegos como la saga *Resident Evil* o *Final Fantasy*, sin embargo, los *Final Fantasy* de PS2 han sido totalmente 3D, igual que *Resident Evil Code: Veronica X* y *RE Outbreak*.



De los juegos inspirados en la Segunda Guerra Mundial, *Rising Sun* es el que mejor ambientado está.

La Segunda Guerra Mundial

Hola, quiero felicitaros y saber cuántos juegos hay en PS2 sobre la Segunda Guerra Mundial, ¿Me podéis hacer una lista?

Chema (e-mail)

Tienes dos *Medal of Honor (Frontline* y *Rising Sun*), *Return to Castle Wolfenstein*, *Commandos 2*, *La Gran Evasión*, *Prisioner of War* y *Secret Weapons Over Normandy*. Y van a salir: *Call of Duty*, la segunda parte de *Rising Sun* y *Combat Elite WWII Paratroopers*. Otra cosa no, pero variedad de géneros...

El juego sin balón

¡Hola! Os sigo desde el número 1 y sois los mejores. Bueno, después de leer vuestra comparativa entre *Pro Evolution 3* y el *FIFA 2004* me he decido por *FIFA*, pero me da miedo lo del "juego sin balón" porque en esto del fútbol no me quiero complicar la vida. ¿Es necesario utilizarlo en los partidos o se puede jugar como en los anteriores *FIFA*?

Fernando (e-mail)

Puedes jugar sin usarlo, aunque notarás que tus compañeros se desmarcan con menos frecuencia. La clave es que aprendas a usarlo poco a poco. Juega con normalidad y cuando veas una opción clara de desmarque, trata de usarlo. Ya verás cómo le coges el truco.

FIFA 2004 ha introducido el juego sin balón, una opción útil, pero que requiere práctica.

Una de secuelas y mamporros

Hola playmaníacos, sois los mejores. ¿Para cuándo una secuela de *Crash Bandicoot*? ¿Y de *Dynasty Warriors*? Me podríais decir otro juego de pegar mamporros como *Dynasty Warriors* que no sea *El Retorno Del Rey*?

Enrique Murillo (e-mail)

De *Crash* no se sabe nada de momento. Lo último que ha salido del personaje es Crash Nitro Kart, un arcade de karts simpaticón y divertido. Y *Dynasty Warriors IV Xtreme Legends* está a puntito de ponerse a la venta. Otros juegos de mamporros... a ver, tienes *State of Emergency* muy baratito, o los que combinan la lucha con el disparo o la magia, como *Baldur's Gate DA2*, *Dead to Rights*, *Buffy*... Tú mismo.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Una PS2 reluciente.

Hola, playmaníacos, me gustaría saber cómo se debe limpiar correctamente la PS2: por fuera, en las zonas donde se colocan las Memory Cards y los mandos y las rejillas que cogen tanto polvo.

David Larrea (Castellón)

Basta con que pases un paño limpio que no deje pelusa. En las ranuras y zonas complicadas puedes pasar el aspirador, con la consola apagada. Sobre limpiarla por dentro, lo mejor es que no toques nada a menos que falle la consola. En ese caso, prueba los discos limpiadores para quitar el polvo a la lente.

Error al leer los DVD.

Desde algún tiempo me da error al leer las películas, y ahora tengo problemas con los juegos en DVD. Os agradecería una solución.

Miguel Ángel García (Madrid).

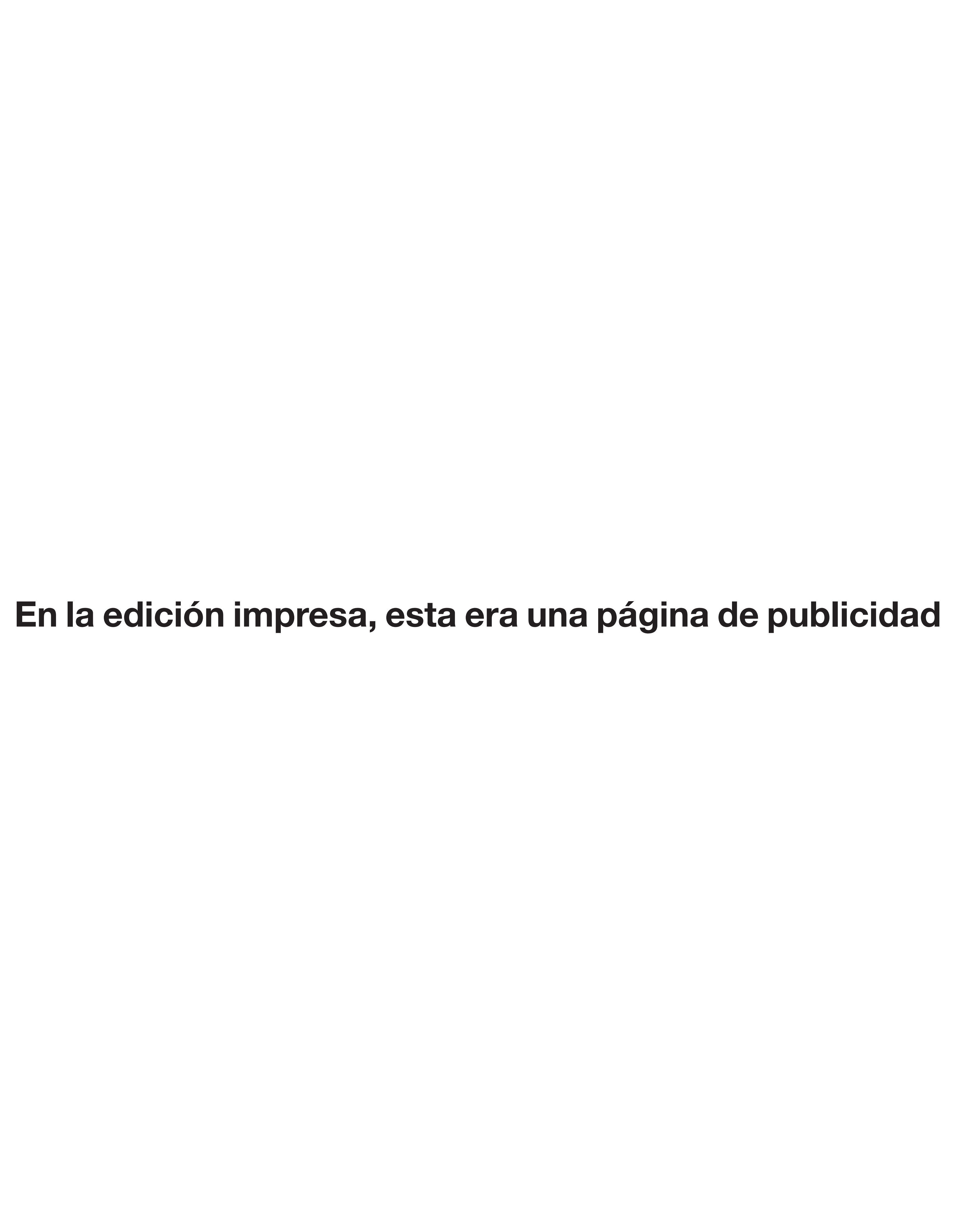
Ese es un defecto frecuente en las PS2 antiguas, cuando la consola se usa mucho, sobre todo como vídeo DVD. Prueba a limpiar la lente, pero lo mejor es que llames al servicio técnico de Sony (902 102 102) o escribas a la dirección de correo electrónico *support@es.playstation.com*.

Rayas en el canal AV.

En el canal AV/0, donde juego y veo los DVD, se ven unas rayas extrañas. ¿Se puede solucionar con un cable RF, cambiando así el canal donde sintonizo la consola?

Luis Miguel Samperio (Madrid)

Con un cable RF perderás calidad en la imagen, no te lo recomendamos. Las rayas pueden deberse a que tengas varias cosas conectadas al mismo canal AV, o que el cable esté mal (prueba en otra tele). Lee el manual de tu TV y confirma que la señal AV es distinta para cada aparato conectado.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los mejores juegos para PS2

Si estás pensando en comprar un buen juego para PS2, pero tienes dudas y no sabes por cuál decidirte, échale un vistazo a nuestra Guía de Compras. Encontrarás los juegos más interesantes del catálogo de la consola ordenados por géneros. Y además, una recomendación de los juegos más atractivos de cada mes.

 Novedad en la lista

 Precio inferior a 40 euros

Deportivos

Juegos basados en deportes. Diremos que es un simulador cuando por estética y control intente reflejar fielmente un deporte y que es un arcade cuando modifique sus reglas o exagere sus acciones, generalmente buscando más espectacularidad o un control sencillo.

Este mes recomendamos...

(↑) **1. Pro Evolution Soccer 3**
El fútbol más realista y emocionante.

(↓) **2. FIFA 2004**
Más completo y con mejor control que nunca.

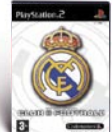
(↓) **3. Tony Hawk´s Underground**
Mucho más que hacer piruetas.

(=) **4. NBA Live 2004**
El mejor basket del momento.

(↑) **5. SSX 3**
Más y mejor snowboard. Impresionante.

(N) **6. Downhill Domination**
Los mejores descensos en mountain bike.

Club Football
Codemasters | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Elige tu club preferido, Barça o Real Madrid, y disfruta de un juego que refleja hasta su más pequeño detalle. Correcto, aunque lejos de *Pro* y *FIFA*.



7 **VALORACIÓN: Si eres un fan del Madrid o del Barça vas a alucinar, aunque esté un poco limitado.**

Downhill Domination
Codemasters | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Manejando una bicicleta de montaña debemos realizar peligrosos descensos a velocidad de vértigo y además haciendo acrobacias. Espectacular y sorprendente.

8 **VALORACIÓN: Si lo tuyo son los deportes de riesgo, estas carreras espectaculares no te defraudarán.**

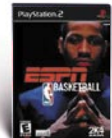
FIFA Football 2004
EA Sports | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador completísimo con cientos de equipos, ligas reales, montones de opciones, partidos Online e importantes novedades de control.

10 **VALORACIÓN: El fútbol más completo, que combina licencias reales con una gran jugabilidad.**

NBA 2K4
Sega | 44,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Un gran juego de basket, con un control sencillo, que te permite hacer todo tipo de jugadas. Es menos espectacular que *NBA Live*, pero muy divertido.

9 **VALORACIÓN: No llega al nivel de *NBA Live*, pero por su precio y su jugabilidad es muy recomendable.**

NBA Live 2004
EA Sports | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



La mejor liga de basket del mundo representada con todo lujo de detalles: plantillas actualizadas, draft, play-off... Mejor que nunca.

9 **VALORACIÓN: El mejor *NBA Live* de todos, por sistema de juego y espectáculo gráfico.**

NBA Street Vol. 2
EA Big | 64,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Basket callejero de tres contra tres que tiene en su excelente control, vibrante ritmo de juego y espectacular apartado gráfico sus grandes bazas.

8 **VALORACIÓN: Ideal para jugar en compañía y disfrutar de la cara más desenfadada del basket.**

Smash Court Tennis
Namco/Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un divertido juego de tenis, con un control intuitivo y preciso y una gran calidad técnica. Eso sí, tiene pocos tenistas y jugando solo resulta corto.

8 **VALORACIÓN: Por su capacidad para divertir y fácil control es un excelente opción.**

1. Pro Evolution Soccer 3
Konami | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador que explota como ninguno la esencia del fútbol, a base de un control exigente pero cargado de posibilidades. El mejor de la serie.

9 **VALORACIÓN: Si te da igual jugar con equipos que no son reales, no lo dudes y ve a por él de cabeza.**



SSX 3
EA Big | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El mejor juego de snow del catálogo de PS2. Supera por mucho a sus antecesores: más personajes, más pistas, más modos de juegos...



9 **VALORACIÓN: A poco que te gusten los juegos de deportes vas a alucinar. Divertidísimo.**

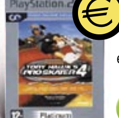
Tiger Woods PGA Tour 2004
EA Sports | 62,95 € | 1-8 jug. | Inglés | +3 años



El simulador de golf más realista y riguroso, con torneos y competiciones reales. Ofrece una excelente jugabilidad y un acabado gráfico alucinante.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta el golf, éste es el mejor juego que puedes encontrar.**

Tony Hawk´s Pro Skater 4
Activision | 29,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +3 años



El mejor juego basado en deportes de riesgo, gracias a su control repleto de posibilidades, a sus enormes escenarios y sus divertidos retos.

10 **VALORACIÓN: Aunque no te vaya el género, puede engancharte de lo lindo. A este precio, pruébalo.**

Total Club Manager 2004
EA Sports | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Una mánager para que puedas jugar a ser el presidente de tu club preferido. Tiene clubes reales y cientos de opciones de configuración.

8 **VALORACIÓN: Ideal si te gusta la estrategia deportiva. Además, es compatible con *FIFA 2004*.**

Urban Freestyle Soccer
Acclaim | 44,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Partidos rápidos y espectaculares hasta para 4 jugadores simultáneos. La cara más divertida y alucinante del fútbol, aunque jugando solo pierde.

7 **VALORACIÓN: Si te cansan los simuladores realistas, prueba lo divertido que es este fútbol.**

3. Tony Hawk´s Underground
Activision | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años

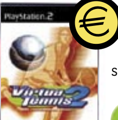


Un juego de skate que además es una aventura en la que incluso podemos pilotar coches. Enorme, divertida y plagada de posibilidades.

10 **VALORACIÓN: Mucho más que un juego de deportes. A poco que te atraiga, dale una oportunidad.**



Virtua Tennis 2
Sega/Acclaim | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador de tenis con un intuitivo control y un ritmo rapidísimo de juego. Resulta de lo más divertido, sobre todo jugando en compañía.

9 **VALORACIÓN: Por su alta capacidad para divertir, es el mejor juego de tenis para PS2.**

Wakeboarding Unleashed
Activision | 59,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +3 años



Basado en un original deporte de riesgo, mezcla de snowboard y esquí acuático, este juego es divertido y tiene una excelente calidad gráfica.

8 **VALORACIÓN: Los fans de los deportes de riesgo tienen una cita con esta nueva disciplina.**

Aventuras

Este mes recomendamos...

(↑) **1. Prince of Persia**
■ De lo más sorprendente de la temporada.

(N) **2. 007: Todo o Nada**
■ La aventura definitiva de Bond, James Bond.

(↓) **3. True Crime**
■ El otro gran capo de la mafia.

(=) **4. Splinter Cell**
■ El juego de espionaje perfecto, y a un precio...

(↓) **5. Pack GTA**
■ Conviértete en el "peor" mafioso de la ciudad.

(=) **6. Metal Gear Solid 2**
■ Su precio Platinum le hace irresistible.

Juegos en los que tenemos que desarrollar un argumento, enfrentándonos a diversos sucesos, relacionándonos con otros personajes, explorando, resolviendo puzzles...

Beyond Good and Evil
Ubi Soft | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años

Una aventura de acción con una interesante mezcla de géneros: puzzles, acción... Una explosiva jugabilidad y original desarrollo.

9 **VALORACIÓN: Una aventura que atrapa gracias a su ritmo de juego y a sus muchas alternativas.**

Ghosthunter
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Armado hasta los dientes, tu objetivo es acabar con hordas de fantasmas y seres de ultratumba mientras resuelves pequeños puzzles y sobrevives al miedo.

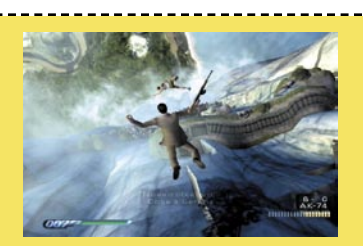
9 **VALORACIÓN: Una aventura que encantará a los que busquen acción con un toque terrorífico.**

2. 007: Todo o Nada
EA Games | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



La mejor aventura de Bond combina acción, infiltración y conducción en un desarrollo variado y sorprendente y una puesta en escena a la altura de las pelis.

9 **VALORACIÓN: Una aventura variada capaz de atrapar a cualquiera. Y con el carisma Bond.**



Indiana Jones y la Tumba del Emperador
LucasArts | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Exploración, disparos, peleas, puzzles y trampas... Todos los ingredientes de las películas en una aventura muy divertida. Con mejores gráficos...

9 **VALORACIÓN: Si te gustan las aventuras variadas y llenas de sorpresas, no lo dudes.**

Legacy of Kain: Defiance
Eidos | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Una aventura plagada de puzzles, exploración y combates en la que manejamos a dos carismáticos vampiros. Espectacular y divertido.

9 **VALORACIÓN: Todo amante de las aventuras disfrutará de su trama y equilibrado desarrollo.**

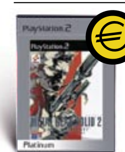
Mafia
Take 2 | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Otra de mafiosos que engancha por su peliculera ambientación, sus misiones y la mezcla de conducción y acción. Lástima que gráficamente no dé la talla.

7 **VALORACIÓN: Una opción entretenida para los fans de los juegos de mafiosos.**

Metal Gear Solid 2
Konami | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



La mejor aventura de espionaje e infiltración que cuenta con gráficos de lujo, un desarrollo vibrante y una jugabilidad a prueba de bombas.

10 **VALORACIÓN: Uno de los juegos imprescindibles en PS2, por diversión, calidad y precio.**

Mission: Impossible. Operation Surma
Atari | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una cinematográfica ambientación para una aventura de espías entretenida y de variado desarrollo, aunque no muy original.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta la infiltración deberías probarlo, es una divertida alternativa.**

Pack GTA III + GTA Vice City
Rockstar | 69,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



En un mismo pack *GTA III* y *GTA Vice City*. Meses y meses de diversión cumpliendo los más variopintos encargos de la mafia. Eso sí, para mayores.

10 **VALORACIÓN: Disfruta de los dos mejores juegos de mafiosos en un pack muy económico.**

1. Prince of Persia
Ubi Soft | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una soberbia aventura, con sus puzzles, sus plataformas y sus batallas, estéticamente perfecta y con un desarrollo que pica y sabe atrapar.

9 **VALORACIÓN: No podrás dejar de jugar hasta llegar al final. Y eso es lo malo, que dura poco.**



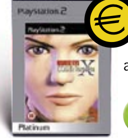
Project Zero
Wanadoo | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Una atípica aventura de terror en la que neutralizamos a los fantasmas con una cámara de fotos. Uno de sus principales atractivos es la ambientación.

8 **VALORACIÓN: Si quieres pasar miedo y resolver acertijos, con este juego lo pasarás en grande.**

Resident Evil Code: Veronica X
Capcom | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



La aventura de terror por excelencia. Tiene una soberbia ambientación y luce unos gráficos que asustan. Además, es largo y absorbente.

10 **VALORACIÓN: Un imprescindible para los que busquen aventuras tétricas, largas y emocionantes.**

Silent Hill 3
Konami | 59.95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura con una angustiosa ambientación que sabe poner los nervios de punta al más pintado. El más espectacular de la serie.

9 **VALORACIÓN: No asusta tanto como el primero, pero sigue siendo una aventura de "miedo".**

Splinter Cell
Ubi Soft | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Una espectacular aventura de acción, en la que la infiltración pura y dura, el sigilo y el realismo predominan sobre el disparo gratuito.

9 **VALORACIÓN: Si has vibrado con *MGS2*, *Splinter Cell* te ofrece una experiencia de juego parecida.**

The Getaway
Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años

Una trama de cine negro con gráficos realistas y misiones de policías y ladrones. Un *Vice City* pero más "de verdad", y más corto también.

9 **VALORACIÓN: Si te atrae la mezcla de aventura, acción y conducción, deberías probarlo.**

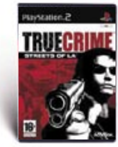
Tomb Raider El Ángel de la Oscuridad
Eidos | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Si te gustan las aventuras donde se combinan la exploración con la acción y las plataformas, y además eres fan de Lara Croft, te va a encantar.

9 **VALORACIÓN: Pese a sus errores gráficos, es una aventura que sabe atrapar y sorprender.**

True Crime Streets of L.A.
Activision | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años

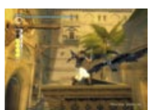


Entre *GTA* y The *Getaway*, ofrece lo mejor de cada uno para redondear una aventura soberbia, muy divertida y variada en la que luchas, disparas, conduces...

10 **VALORACIÓN: Por su estética, calidad gráfica y desarrollo, es una de las mejores aventuras de PS2.**

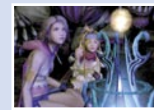
Play2Manía Recomienda...

(↑) **1. Prince of Persia**
■ **Aventura de acción** | 64,95 €



Una preciosa aventura que combina puzzles, acción y plataformas con una exquisita puesta en escena y una argumento absorbente. De lo mejor del momento.

(N) **2. Final Fantasy X-2**
■ **Juego de rol** | 64,95 €



La mejor saga de juegos de rol de la historia vuelve con la entrega más asequible y variada. Una sorpresa que todo fan de *FF* debe por lo menos probar.

(N) **3. 007: Todo o Nada**
■ **Aventura de acción** | 62,95 €



Si quieres disfrutar de todo el glamour, la tecnología y la acción del agente secreto más famoso del cine, tienes que probar esta aventura plagada de sorpresas.

(=) **4. Jak II El Renegado**
■ **Plataformas** | 59,95 €

Mucho más que plataformas, la secuela de *Jak & Daxter* es una aventura vibrante, sorprendente y de enorme calidad técnica. Tienes que probarlo.

(↓) **5. True Crime**
■ **Aventura de acción** | 59,95 €



Una aventura de mafiosos tipo *The Getaway*, pero en la que eres el poli. Un juego completo y variado que hará las delicias de los fans de este género tan de moda.

(↓) **6. Pro Evolution Soccer 3**
■ **Simulador de fútbol** | 59,95 €

El simulador de fútbol más realista vuelve cargado de novedades jugables. Aún echamos en falta los clubes reales, pero es una delicia ponerse a jugarlo.

(=) **7. Need For Speed Under.**
■ **Velocidad** | 62,95 €



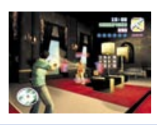
Si te gustan la velocidad, las carreras ilegales, adoras los deportivos de las mejores marcas y además tu pasión es tunearlos a tu gusto, éste es el juego que buscabas.

(↓) **8. FIFA 2004**
■ **Simulador de fútbol** | 62,95 €



¿Te gusta el fútbol? Con este juego podrás jugar con casi cualquier club del mundo y disfrutar además de una excelente recreación gráfica y un gran control.

(=) **9. Pack GTA**
■ **Simulador de mafioso** | 69,95 €



Si todavía no conoces la saga *GTA*, ahora puedes hacerte con los dos juegos para PS2 en un pack con un precio muy especial. Regálatelo, no te arrepentirás.

(↓) **10. ESDLA El Retorno del Rey**
■ **Beat'em up** | 62,95 €



Un perfecta recreación de la última película de "El Señor de los Anillos" y además para dos jugadores. Acción a raudales y espectáculo y diversión garantizados.

Acción en 1ª persona

Este mes recomendamos...

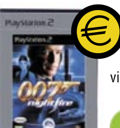
(↑) **1. MOH Rising Sun**
Una secuela a la altura de las circunstancias.

(↓) **2. XIII**
Un shooter diferente, original y de calidad.

(↓) **3. MOH Frontline**
La Segunda Guerra Mundial en clave Platinum.

Juegos en los que seguimos la acción desde los ojos del protagonista. Se les llama shoot'em up subjetivos o shooters. También incluimos juegos en los que pilotamos aviones u otras naves, ya que básicamente la acción también se sigue desde una perspectiva subjetiva.

007: Nightfire
EA Games | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Aventura que mezcla a la perfección los aciertos de un shooter con fases de conducción, todo desde el punto de vista de Bond, James Bond.

8 **VALORACIÓN: Variedad y calidad técnica en un juego que gustará a los amantes del género.**

Mace Griffin: Bounty Hunter
Vivendi | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Un shooter subjetivo con una magnífica ambientación futurista, en el que además hay fases a los mandos de naves espaciales.

8 **VALORACIÓN: Una buena opción si buscas algo diferente en el género. Muy divertido.**

Medal of Honor: Frontline
EA Games | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una ambientación excelente, que te sumerge de lleno en la acción y un sólido apartado gráfico, le hacen ser uno de los mejores shooters de PS2.

9 **VALORACIÓN: No podrás dejar de jugar hasta llegar al final. Lástima que se haga corto.**

1. Medal of Honor: Rising Sun
EA Games | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Ambientado en la Segunda Guerra Mundial en el frente del Pacífico, este shooter te hace sentir como si realmente fueras un soldado. Lástima que sea corto.

9 **VALORACIÓN: Acción intensa, emoción y calidad para un shooter con modos Online, pero corto.**



Red Faction 2
THQ | 29,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +16 años



Su frenético ritmo de juego, que no decae en ningún momento, sus gráficos y su actual precio Platinum le hacen una compra muy recomendable.

8 **VALORACIÓN: Acción pura sin un segundo de respiro. Frenético y espectacular, aunque corto.**

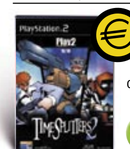
Return to Castle Wolfenstein
Activision | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un shooter ambientado en la Segunda Guerra Mundial que mezcla realismo y fantasía. Resulta variado y muy divertido, pero es solo para un jugador.

9 **VALORACIÓN: Derrocha calidad en gráficos, control, I.A. y diseño de escenarios. Muy divertido.**

TimeSplitters 2
Eidos | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



El shoot'em up más largo, completo, innovador, original y divertido que puedes encontrar actualmente en el catálogo de PS2. Imprescindible.

10 **VALORACIÓN: Ojalá todos los shooters fueran así. Te divertirás jugando sólo o acompañado.**

Warhammer 40.000 Fire Warrior
THQ | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Ambientado en el universo Warhammer, este shooter ofrece duraderos modos de juego y mucha acción, aunque los enemigos son un pelín "tontos".

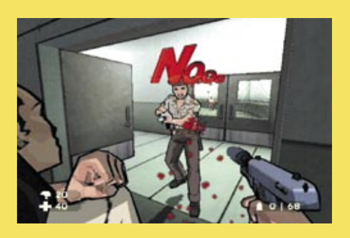
8 **VALORACIÓN: Con mejores gráfico y mayor I.A. sería una auténtica joya.**

2. XIII
Ubi Soft | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un shooter con aire de cómic que sorprende por su estética y por su variado y divertido desarrollo. La opción más original del momento.

9 **VALORACIÓN: Si quieres disfrutar de algo nuevo en este manido género, aquí tienes tu mejor opción.**



Plataformas

Este mes recomendamos...

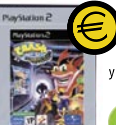
(=) **1. Jak II El Renegado**
El mejor plataformas de PS2.

(=) **2. Ratchet & Clank 2**
Más divertido si cabe que la primera parte.

(↑) **3. Jak & Daxter**
Un clásico de las plataformas a buen precio.

Juegos en los que es básico saltar con precisión. Aunque prima la habilidad, también nos pueden obligar a investigar los escenarios, recoger objetos, resolver pequeños puzzles o incluso conducir o usar todo tipo de armas.

Crash Bandicoot: La venganza de Córtex
Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un simpático plataformas que nos ofrece montones de sorpresas en su desarrollo. Un juego divertido, directo y sin complicaciones.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan los juegos de desarrollo sencillo y mucho humor, éste es el tuyo.**

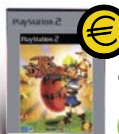
I-Ninja
Namco | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un plataformas con mucha acción, simpatícón y divertido que tiene en su polifacético héroe y en su variedad de situaciones sus mejores bazas.

8 **VALORACIÓN: Si buscas un plataformas fresco simpático y con mucha acción, te atrapará.**

Jak & Daxter
Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un plataformas con muchos toques de aventura, que presenta un gran despliegue gráfico y ofrece un divertido desarrollo. Es largo y divertido.

9 **VALORACIÓN: Uno de los grandes del género, capaz de engancharte durante horas.**

1. Jak II El Renegado
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un impresionante plataformas que conjuga la acción con las aventuras, la conducción, el salto... Y todo con una realización técnica de lujo.

10 **VALORACIÓN: Divertido como pocos, el desarrollo de *Jak II* es una sorpresa contínua.**



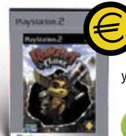
Kya: Dark Lineage
Atari | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un original e inmenso plataformas plagado de posibilidades, donde destaca poder volar en las corrientes de aire. Es tan complejo que desorienta.

7 **VALORACIÓN: Profundo y variado, lástima que su intrincado diseño lo haga demasiado denso.**

Ratchet & Clank
Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Humor y gran calidad gráfica para un divertido juego que mezcla la acción, la habilidad y las plataformas. Es largo y permite manejar docenas de aparatos.

9 **VALORACIÓN: Muy divertido, gustará a los seguidores de las plataformas y de la acción.**

Ratchet & Clank 2
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Muy parecido a la primera parte, pero con más acción, más armas y más minijuegos. Es aún más divertido e intenso que antes.

9 **VALORACIÓN: Una excelente mezcla de acción y plataformas capaz de enganchar a cualquiera.**

Rayman 3
Ubi Soft | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un plataformas con mucho sentido del humor y mucha magia, que gracias a su genial control y variado desarrollo atrapará a todo tipo de jugador.

8 **VALORACIÓN: Es una pena que no sea más largo: es de esos juegos que no dejas hasta el final.**

Sly Raccoon
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Una original estética de dibujo animado nos presenta a un ladrón habilidoso y escurridizo que usa su habilidad para la infiltración y recuperar unos libros.

9 **VALORACIÓN: Un brillante apartado técnico para un juego muy divertido, aunque corto.**

Sonic Heroes
Sega | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un plataformas que nos permite controlar a tres personajes para combinar sus habilidades. Un desarrollo frenético, aunque con un control durillo.

8 **VALORACIÓN: Todo el carisma de Sonic y sus amigos en un plataformas original y trepidante.**

Acción en 3ª persona

Este mes recomendamos...

(=) **1. ESDLA El Retorno del Rey**
■ El juego de acción más de moda.

(↑) **2. SOCOM U.S. Navy Seals**
■ El primer juego Online nos ha sorprendido.

(↑) **3. Manhunt**
■ Acción y violencia en un original desarrollo.

(↓) **4. Max Payne 2**
■ La acción hecha película de cine negro.

(↑) **5. ZOE 2**
■ ¿Te gustan los mechas? Pues vas a alucinar.

(↓) **6. The Simpsons: Hit & Run**
■ Con todo el humor y el carisma de la serie.

Juegos en los que la clave es acabar con los malos antes de que nos hagan papilla. Puede ser a base de puñetazos, de disparos o de espadazos.

Castlevania: Lament of Innocence
Konami | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Ambientación gótica y notable apartado técnico para un juego de acción en el que nos vemos las caras con un ejército de monstruos.

8 **VALORACIÓN: Mucha acción y muchos monstruos para un juego divertido y espectacular.**

Chaos Legion
Capcom | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de acción, al estilo *Devil May Cry*, pero en el que podemos manejar a legiones que nos ayudan a acabar con los cientos de enemigos.

8 **VALORACIÓN: Un gran juego de acción con unos intensas peleas que compensan su poca variedad.**

Devil May Cry
Capcom | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura con un desarrollo frenético y cargada de acción por los cuatro costados. Es visualmente impactante, aunque resulta corto.

9 **VALORACIÓN: Atrapará a los amantes de las aventuras de acción con su espectacularidad.**

ESDLA Las Dos Torres
EA Games | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Acción sin cuartel basada en las dos películas, con una ambientación de lujo y un montón de detalles que te harán vivir una fascinante aventura.

8 **VALORACIÓN: Aunque se trata de matar y matar, el juego engancha. Y a buen precio.**

1. ESDLA El Retorno del Rey
EA Games | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años





Fiel recreación de la tercera peli. Un juego mucho más largo y completo que el anterior, aunque igual de espectacular. Y se puede jugar a dobles.

9 **VALORACIÓN: Si eres un fan de la saga vas a disfrutar como un enano. Y más con un amigo.**

Enter the Matrix
Atari | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Una espectacular recreación del universo "Matrix" basada en la acción pura, que engancha gracias a su variado y divertido desarrollo.

8 **VALORACIÓN: Se le podía pedir más calidad gráfica, pero su look "Matrix" compensa de sobra.**

Freedom Fighters
EA | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Tu objetivo es liberar a los USA de una invasión rusa, pudiendo dar órdenes a grupos de hasta 12 soldados. Lástima que se haga corto.

8 **VALORACIÓN: Un juego de acción táctica dinámico, divertido y fácil de manejar.**

Manhunt
Rockstar | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Violento juego de sigilo e infiltración en el que hay que sobrevivir a una macabra cacería humana en una ciudad llena de psicópatas donde somos el objetivo...

9 **VALORACIÓN: Cruel, sombrío y duro, un juego para mayores que disfruten con el gore y la tensión.**

Maximo Vs Army of Zin
Capcom | 57,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años

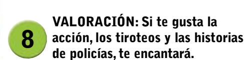


Conviértete en Maximo y defiende una aldea del ataque de hordas de robots. Su ameno desarrollo y su sentido del humor son sus bazas.

8 **VALORACIÓN: Te divertirás a lo grande con su cóctel de acción, humor y plataformas.**

Max Payne 2
Rockstar | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años





Una aventura oscura, propia del cine negro, da pie a un juego de acción trepidante que no da un segundo de respiro. Eso sí, es poco variado.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, los tiroteos y las historias de policías, te encantará.**

Rygar The Legendary Adventure
Tecmo | 54,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Acción de la buena donde nuestro objetivo es derrotar a todo tipo de criaturas mitológicas. Qué lástima que se haga tan corto...

8 **VALORACIÓN: Si el estilo *Devil May Cry* te atrae, con *Rygar* vas a disfrutar de lo lindo.**

Spider-Man
Activision | 27,94 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Basado en la película, este juego de acción ofrece variadas misiones que debemos cumplir utilizando las habilidades del héroe.

8 **VALORACIÓN: Todo el encanto de Spider-Man en un variado juego que divertirá a cualquiera.**

2. SOCOM U.S. Navy Seals
Sony | 74,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +18 años





Acción y estrategia en la que damos órdenes a nuestros soldados gracias a un micrófono incluido con el juego. Además, se puede jugar Online.

8 **VALORACIÓN: Si el tema bélico te atrae, con este original juego lo pasarás en grande.**

State of Emergency
Rockstar | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Pegando mamporros a diestro y siniestro, nuestro objetivo es sembrar caos en las calles. Es de los creadores de *GTA*... Vamos, para mayores.

8 **VALORACIÓN: Acción sin pausa y bastante salvaje, aunque con un toque de humor negro.**

Hulk
Vivendi | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +11 años



Un protagonista de excepción para un juego de acción salvaje que, además, tiene el atractivo de mezclar la lucha con la infiltración y sencillos puzzles.

8 **VALORACIÓN: Aunque puede hacerse corto, a los fans del héroe y de la acción les encantará.**

The Simpsons: Hit & Run
Vivendi | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +7 años



Un simpático arcade que mezcla conducción y acción y plataformas en un cóctel explosivo protagonizado por Los Simpsons. Humor a raudales.

8 **VALORACIÓN: Encantará a los fans de la serie por su cuidada ambientación y mezcla de géneros.**

Zone of the Enders: The Second Runner
Konami |59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años

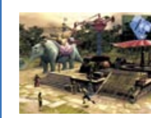


Acción a los mandos de un gigantesco robot. Los combates resultan tan espectaculares como emocionantes y trepidantes.

9 **VALORACIÓN: Si te gustan la acción y el anime corre a por él. Es un auténtico espectáculo.**

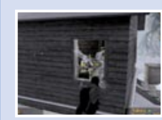
Los mejores Platinum

(↑) **1. Final Fantasy X**
■ **Juego de rol | 29,95 €**



El mejor juego de rol de PS2 se vuelve a poner de moda con la cercanía del lanzamiento de su secuela. No te lo puedes perder. Sigue siendo de nuestros favoritos.

(N) **2. SOCOM**
■ **Acción bélica | 29,99 €**



Se estrena el Platinum el juego de acción Online por excelencia. Si te gusta la estrategia bélica, usar tu voz para jugar y te atrae el juego Online éste es tu juego.

(↓) **3. Splinter Cell**
■ **Aventura de infiltración | 29,95 €**



Gracias a su nuevo precio, Sam Fisher vuelve a estar en la picota. Si buscas una aventura de espionaje realmente realista, es un juego que tienes que probar.

(↓) **4. MOH Frontline**
■ **Shoot'em up subjetivo | 29,95 €**

La mejor recreación de la Segunda Guerra Mundial, un juego que cualquier amante de los juegos de acción en primera persona tiene que tener si quiere lo mejor.

(N) **5. XIII**
■ **Shoot'em up subjetivo | 29,95 €**



Con su bajada de precio, *XIII* se coloca entre los juegos de acción en primera persona más recomendables del catálogo de PS2. Su originalidad merece la pena.

(↓) **6. ESDLA Las Dos Torres**
■ **Beat'em up | 29,95 €**

Si eres un fan de "El Señor de los Anillos" no te puedes perder a este precio el juego que mejor refleja el ambiente de las dos primeras películas.

(↓) **7. Metal Gear Solid 2**
■ **Aventura de infiltración | 29,95 €**

Es una de las joyas de PS2, un mito de las aventuras que a este precio nadie debería dejar de probar. ¿Quieres ser el único que no sabe lo que es *Metal Gear*?

(↑) **8. The Getaway**
■ **Simulador de mafioso | 29,95 €**



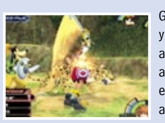
Si en su momento no te decidiste a probarlo, aprovecha esta oportunidad. Es una mezcla entre *Driver* y *GTA* que seguro que no te defraudará.

(↓) **9. Tony Hawk's 4**
■ **Simulador de Skate | 29,95 €**



Aunque no te gusten los deportes de riesgo, estamos seguros de que éste puede atraparte. Por este precio seguro que no te arrepientes de probrarlo.

(↓) **10. Kingdom Hearts**
■ **Juego de rol de acción | 29,95 €**



Gracias a su mezcla de rol y acción, *Kingdom Hearts* atrapará a cualquier aventurero de pro. Además, es tan largo que lo vais a amortizar seguro.

Rol y Aventuras Gráficas

Este mes recomendamos...

(N) **1. Final Fantasy X-2**
El más asequible de la saga.

(=) **2. Broken Sword**
Una aventura gráfica de antología.

(↑) **3. Dark Chronicle**
Rol, acción, mazmorras... Una grata sorpresa.

Los juegos de rol nos permiten recorrer enormes mundos, mientras hacemos que nuestros personajes evolucionen y mejoren. Las aventuras gráficas ofrecen desarrollos cerrados donde se pone a prueba nuestro ingenio y astucia. En ambos casos, es fundamental investigar a fondo.

Arc: El Crepúsculo de las Almas
Sony | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Ofrece los mejores combates por turnos del género, gracias a sus toques de rol de tablero. Además, tiene una interesante historia, aunque es demasiado lineal.

8 **VALORACIÓN: Rol en estado puro y con un gran sistema de combate. Los fans perdonarán que sea lineal.**

Atlantis III
Cryo | 57,04 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Una aventura gráfica de atractivos gráficos, pero pausada y muy sesuda. Resulta corta, pese a su endiablada dificultad y lento ritmo de juego.

6 **VALORACIÓN: Una interesante opción si te apasiona el género, aunque tienes que ser paciente...**

Breath of Fire Dragon Quarter
Capcom | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años




Un juego de rol por turnos que se desarrolla en mazmorras y propone numerosos y originales combates. Lástima que no tenga gráficos mejores.

7 **VALORACIÓN: Ideal si lo tuyo es el rol por turnos, pero si quieres una experiencia *Final Fantasy*...**

Broken Sword: El Sueño del Dragón
THQ | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una aventura gráfica con gancho, que sabe mantener la tensión en la trama y en los puzzles hasta el final. Y todo con un gran apartado técnico y sencillo control.

8 **VALORACIÓN: Si eres de los que prefieren pensar a luchar, no te puedes perder esta aventura.**

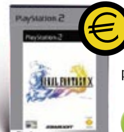
Dark Chronicle
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Juego de rol de acción en el que, además de explorar, resolver puzzles y acabar con enemigos, debemos reconstruir ciudades y viajar al futuro.

9 **VALORACIÓN: Original, divertida y preciosa aventura plagada de sorpresas y llena de magia.**

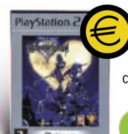
Final Fantasy X
Square/Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un espectacular juego de rol con una larguísima y absorbente trama. Está basado en combates por turnos que pueden resultar lentos.

10 **VALORACIÓN: Un auténtico imprescindible, y más con su actual precio. No te lo pierdas.**

Kingdom Hearts
Square/Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un juego de rol de acción, con un desarrollo muy dinámico, plagado de sorpresas y divertidas situaciones. Y con la magia de Disney y Square.

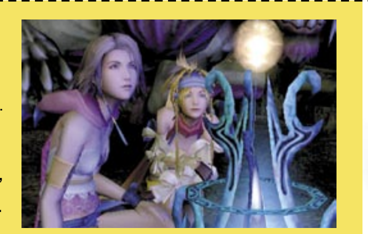
9 **VALORACIÓN: Un RPG que debes jugar a poco que te atraiga el género. Y además en Platinum.**

1. Final Fantasy X-2
Square Enix | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Como todos los *FF*, se basa en combates por turnos y presenta alucinantes gráficos. Eso sí, es más ligero tanto de argumento como de desarrollo, y menos menos lineal

10 **VALORACIÓN: Lo mejor de la saga, pero mucho más asequible y fácil. Ideal si el rol te parece complicado.**



Syberia
Microids | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años




Una aventura gráfica con una notable ambientación, un buen apartado técnico y un desarrollo absorbente plagado de buenos puzzles.

7 **VALORACIÓN: Si te gustan las aventuras sesudas, aunque sin ninguna acción, éste es tu juego.**

Wild Arms 3
Ubi Soft | 59,95 € | 1 jug. | Inglés | +13 años



Original juego de rol por turnos que está ambientado en el Oeste, ofrece un buen argumento y un desarrollo adictivo. Eso sí, es un poco soso gráficamente.

7 **VALORACIÓN: Si te gusta el rol, te lo vas a pasar en grande. Lástima que esté en inglés...**

Lucha

Este mes recomendamos...

(=) **1. Soul Calibur II**
Espectáculo en estado puro. El mejor.

(↑) **2. Mortal Kombat V**
La lucha más salvaje y completa.

(↓) **3. Tekken 4**
La mejor lucha a precio Platinum.

Juegos en los que dos o más personajes se enfrentan en combates cara a cara, bien sea a base de golpes o usando armas blancas. El objetivo es ir acabando con todos los rivales uno a uno, en plan torneo con eliminatorias.

Barbarian
Titus | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | + 16 años



Un juego de lucha que permite hasta cuatro jugadores simultáneos. Esta bien ambientado y es divertido, aunque 10 luchadores son pocos.

7 **VALORACIÓN: Se echa en falta más profundidad de juego, pero es espectacular y divertido.**

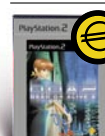
Bloody Roar 4
Hudson | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de lucha asequible y fácil de manejar, que tiene en sus luchadores, capaces de transformarse en animales, y en su calidad gráfica sus atractivos.

7 **VALORACIÓN: Si buscas lucha sencilla y espectacular es una buena opción.**

Dead or Alive 2
Sony | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +15 años



Escenarios muy amplios y con varias alturas donde pelean señoritas muy atractivas. Resulta muy espectacular, aunque ofrece pocos personajes.

8 **VALORACIÓN: Sus explosivas chicas y original desarrollo son sus grandes virtudes.**

Def Jam Vendetta
EA Big | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un arcade donde los raperos más famosos de USA demuestran que, además de cantar, son estrellas de la lucha libre. Divertido y bien realizado.

7 **VALORACIÓN: Un arcade de lucha libre dinámico y cargado de sentido del humor.**

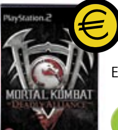
Dragon Ball Z Budokai 2
Bandai | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Muy similar a la primera parte, aunque con una ambientación aún mejor, 35 luchadores y nuevos modos de juego. Para fans de la serie.

8 **VALORACIÓN: Como juego de lucha le falta profundidad, pero si te gusta Dragon Ball...**

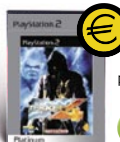
Mortal Kombat V: Deadly Alliance
Midway | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Lo más original de este arcade de lucha es que los personajes pueden usar tres estilos de combate distintos. Es espectacular y bastante gore.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta el género, *MK* no debería faltar en tu colección.**

Tekken 4
Namco | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +13 años



Un alucinante despliegue gráfico para el juego de lucha con el control más efectivo y realista. Además, presenta numerosos extras y secretos.

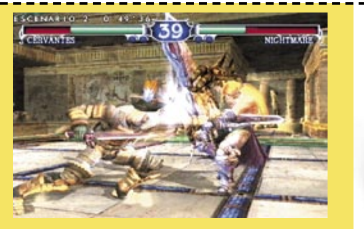
10 **VALORACIÓN: El más completo y espectacular del género. Con este precio es un imprescindible.**

1. Soul Calibur II
Namco | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Combates con armas blancas que son un auténtico espectáculo visual. Además, tiene alicientes para jugar mucho, mucho tiempo.

10 **VALORACIÓN: Un juego de lucha accesible para todos, vibrante e impactante. Un imprescindible.**



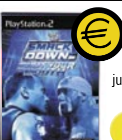
Virtua Fighter 4 Evolution
Sega | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



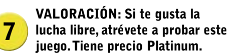
Reedición de *VF4* que aporta algunos extras nuevos. Es uno de los juegos de lucha más completos y divertidos que se pueden encontrar. Todo un clásico.

9 **VALORACIÓN: Si no tienes la anterior entrega, no lo dudes: vas a alucinar con su jugabilidad.**

WWE Smackdown! 4 Shut your Mouth
THQ | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +15 años



Wrestling del más alto nivel con combates muy divertidos, incluso para cuatro jugadores a la vez. El mejor por jugabilidad y espectacularidad.



7 **VALORACIÓN: Si te gusta la lucha libre, atrévete a probar este juego. Tiene precio Platinum.**

Velocidad

Juegos basados en pilotar vehículos. Pueden ser de carreras, o juegos en los que se nos propondrán retos, como transportar mercancías o realizar acrobacias.

Este mes recomendamos...

(=) **1. Need for Speed Underground**
■ ¿Te apetece "tunear" los coches de tus sueños?

(=) **2. WRC 3**
■ El juego oficial del Mundial llega acelerando.

(↑) **3. Formula One 2003**
■ El único con la temporada al completo.

(↓) **4. Midnight Club II**
■ Un espectacular arcade, adrenalina pura.

(↓) **5. Colin McRae 04**
■ Así se pilota un coche de rally.

(↓) **6. Moto GP 3**
■ El mejor simulador de motos.

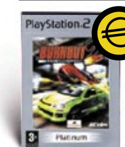
ATV Off Road Fury 2
THQ | 34,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +3 años



Un arcade de quads variado, divertido y con muchísimos modos de juego. Es una pena que los gráficos no estén a la altura del control.

8 **VALORACIÓN: Acrobacias, carreras y buen control. Y además, con un excelente precio.**

Burnout 2
Acclaim | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Un arcade de conducción frenético, espectacular y con muchos modos de juego. Eso sí, todos basados en carreras al límite, con tráfico y policía.

9 **VALORACIÓN: Ideal para fans de carreras espectaculares y sin complicaciones.**

Colin McRae Rally 04
Codemasters | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Vuelve el rey del rally con un juego que mejora en todo a su antecesor: coches muy realistas, escenarios alucinantes y una jugabilidad a prueba de combas.

9 **VALORACIÓN: El nuevo *Colin* lo tiene todo para satisfacer a los fans de los coches. Genial.**

Crash Bandicoot: Nitro Kart
Vivendi | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El simpático Crash deja de lado las plataformas para protagonizar un hilarante arcade de karts. Lo mejor es jugar en compañía de tres amigos más.

7 **VALORACIÓN: Aunque muestra carencias técnicas, es una gran opción para disfrutar en familia.**

Destruction Derby Arenas
Sony | 59,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de carreras en el que además debemos destrozar los coches rivales a base de provocar espectaculares choques. Y es Online.

7 **VALORACIÓN: Un arcade de velocidad diferente y con un divertido modo Online.**

F1 Career Challenge
EA Sports | 62,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +3 años



El simulador de F1 más realista y de mayor calidad gráfica, que ofrece como novedad la posibilidad de empezar desde cero nuestra carrera de pilotos.

8 **VALORACIÓN: Si tuviera los datos de la temporada 2003, sería el simulador más completo de F1.**

Ford Racing 2
Empire | 24,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años




Este simulador nos permite conducir hasta 35 modelos de la marca Ford en carreras y pruebas muy variadas. Ofrece un control sencillo y preciso.

7 **VALORACIÓN: Un gran precio para un simulador divertido y jugable, aunque algo corto.**

Formula One 2003
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El único simulador de Fórmula 1 que cuenta con la licencia de esta temporada. Además, muestra gran calidad gráfica y permite ajustar la dificultad.

9 **VALORACIÓN: Si quieres vivir las hazañas de Alonso, éste es tu juego. No te va a defraudar.**

Gran Turismo 3
Sony | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Consigue los mejores coches del mundo, ganando carreras y ahorrando dinero para comprarlos y mejorarlos: te durará meses...

10 **VALORACIÓN: El mejor juego de coches para PS2, por calidad, duración, diversión y precio.**

Midnight Club II
Rockstar | 64,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Carreras urbanas nocturnas, muy bien realizadas, emocionantes y plagadas de sorpresas. Muy divertido. Lástima que los coches no sean reales...

9 **VALORACIÓN: Uno de los mejores arcades de PS2. Sólido, divertido y con opciones Online.**

Moto GP 3
Namco/Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Una gran recreación del Campeonato de lo 500 c.c. en la que disfrutamos de pilotos, circuitos y escuderías reales. Todo con gran calidad gráfica.

8 **VALORACIÓN: El mejor juego de motos para PS2. Jugable, divertido y espectacular.**

1. Need for Speed Underground
EA Games | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Un juego de carreras nocturnas protagonizadas por veloces vehículos, todos reales, que podemos modificar tanto por dentro como por fuera.

9 **VALORACIÓN: Un arcade trepidante, veloz y espectacular que además nos permite "tunear" los coches.**



Need for Speed Hot Pursuit 2
EA Games | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +11 años



Un arcade directo y explosivo, protagonizado por los mejores deportivos del mundo. Tiene muchos modos de juego y es muy divertido.

8 **VALORACIÓN: Ideal para los que busquen diversión directa y gusten de los buenos coches.**

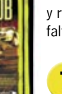
Shox
EA Big | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Rally en plan arcade: carreras nada realistas pero muy divertidas, originales y espectaculares. Se hace un poco corto, pero el precio compensa.

8 **VALORACIÓN: Juego donde prima la diversión directa, con un aire muy fresco y divertido.**

The Italian Job
Eidos | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años

Un arcade en el que debemos cumplir misiones a los mandos de veloces minis y realizando maniobras extremas. Le falta variedad en las misiones.

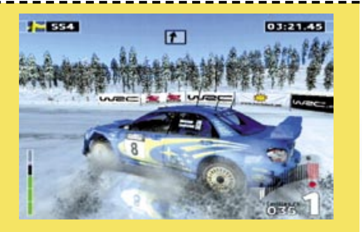
7 **VALORACIÓN: Un buen arcade, de estilo directo y sencillo, aunque poco variado.**

2. WRC 3
Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años

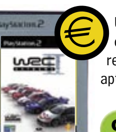


El juego oficial del mundial de rallies muestra una factura técnica de lujo, los nuevos coches, pilotos y circuitos y un control asequible para todos.

9 **VALORACIÓN: Un juego de rally completo y bien acabado, que aprovecha muy bien la licencia.**



WRC II Extreme
Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador de rallies con la licencia oficial, técnicamente excelente y muy realista. Ofrece un asequible control, apto para todo tipo de pilotos.

9 **VALORACIÓN: Si te gustan los rallies, ésta es un opción que deberías tener muy en cuenta.**

Vuestros favoritos

(=) 1. Metal Gear Solid 2
■ Aventura de acción | 29,95 €



Metal Gear sigue recibiendo vuestros votos mes a mes, se nota que es uno de esos juegos por los que no pasa el tiempo. A este precio hay que tenerlo.

(↑) 2. Final Fantasy X
■ Juego de Rol | 29,95 €



Los fans de *FFX* sois legión y seguís manteniendo a este clásico de los juegos de rol entre los más votados de todos los tiempos. Y es que donde hay calidad...

(=) 3. GTA Vice City
■ Simulador de mafioso | 62,95 €

Vice City mantiene su posición privilegiada, aunque por detrás le aprietan fuerte y cada vez recibe menos votos directos, ¿Esperáis a la quinta entrega?

(↑) 4. Gran Turismo 3
■ Simulador de velocidad | 29,95 €

El mejor juego de coches de la historia vuelve a cobrar fuerza. Es que casi todos os acordáis de él a la hora de elaborar vuestras listas. Razón no os falta.

(=) 5. Kingdom Hearts
■ Juego de rol | 29,95 €



No hay nada como que un buen juego salga a mitad de precio para que os animéis a probarlo. Está claro que *Kingdom Hearts* no os ha defraudado.

(=) 6. Splinter Cell
■ Aventura de infiltración | 29,95 €

El rival de *Metal Gear* va ganando adeptos gracias a su precio Platinum. Cada vez sois más los que ayudáis a que suba su bolsa de puntos.

(↑) 7. Pro Evolution Soccer 3
■ Simulador de fútbol | 59,95 €



La avalancha de votos que *PES3* ha recibido este mes le coloca muy cerca de juegos que llevan más tiempo en la lista. ¿Dónde llegará en un par de meses?

(↑) 8. The Getaway
■ Aventura de acción | 29,95 €



The Getaway se ha hecho un hueco entre vuestros favoritos, y mes a mes aumenta su cifra de votos, aunque no logra situarse definitivamente en cabeza.

(↑) 9. Resident Evil Code Veronica
■ Aventura de terror | 29,95 €



En un imprevisto tirón, esta terrorífica aventura vuelve a entrar entre vuestras favoritas. ¿Será que el terror está de moda? Pues en breve habrá para elegir.

(↑) 10. FIFA 2004
■ Simulador de fútbol | 62,95 €



El juego más completo, con más clubes, jugadores y ligas, se asoma a nuestras listas, aunque no supera por mucho a *True Crime*... ¿A qué esperáis para votar?

Para ayudarnos a confeccionar estas listas, mándanos tus favoritos a la dirección **playmania@hobbypress.es**

Los mejores juegos PSone

(↑) 1. FIFA 2004
■ Simulador de fútbol | 29,95 €



El fútbol más realista del catálogo de PSone, con las mejores ligas del mundo, recreadas al detalle: clubes, jugadores, competiciones...

(↓) 2. Metal Gear Solid Band
■ Aventura de acción | 14,95 €



El mejor juego de acción e infiltración de la Historia de PSOne y a un precio de locos. Estamos ante un juego genial para fans de las aventuras.

(↑) 3. Pro Evolution Soccer 2
■ Deportivo | 29,95 €



Una nueva versión de este genial simulador de fútbol, que tiene el sistema de juego más realista. No hay nada mejor en PSone, en especial para jugar en compañía.

(N) 4. Pack Driver
■ Conducción/Acción | 24,95 €



El primer juego de conducción y aventura, como un *The Getaway*, pero sin bajarse del coche. Las dos primeras entregas en un pack irresistible.

(↑) 5. Tony Hawk 4
■ Simulador de skate | 19,95 €



Un gran juego de skate que te gustará aunque no te vaya el deporte. Tiene un excelente control y ofrece multitud de posibilidades.

(↑) 6. Gran Turismo 2
■ Conducción | 19,95 €



Una auténtica joya de los videojuegos que ofrece conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas... ¿Hace falta que te digamos más?

(↑) 7. Medievil 2
■ Acción | 23,98 €



Un hilarante juego de acción con mucho humor negro, largo y divertido, protagonizado por un esqueleto capaz de "usar" la cabeza para algo más que pensar.

(↓) 8. Tomb Raider III
■ Aventura de acción | 12,95 €



Una de las mejores aventuras de la señorita Croft en PSOne. Pero si quieres más, ahora puedes conseguir toda la colección por 12 € cada uno.

(=) 9. Syphon Filter 2
■ Aventura de acción | 19,95 €



Acción, infiltración y aventuras para uno de los juegos más emblemáticos de PSone. Un clásico que encandilará a cualquier buen aventurero.

(↓) Time Crisis Proyecto Titán
■ Arcade de pistola | 22,95 €



El mejor juego de pistola para PSone, una versión de la famosa recreativa que muestra un excelente apartado gráfico y un montón de sorpresas.

→ Inteligencia

Este mes recomendamos...

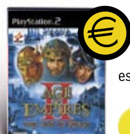
(↑) **1. Commandos 2**
■ Acción y estrategia hecha por españoles.

(↓) **2. Los Sims Toman la Calle**
■ Vuelven los Sims con más opciones que nunca.

(↑) **3. Aliens Vs Predator**
■ Monstruosa estrategia en tiempo real.

Juegos que nos obligan a estrujarnos las neuronas, ya que requieren más inteligencia y que habilidad. Podéis encontrar puzzles, juegos de estrategia, simuladores, juegos de tablero...

Age of Empires II
Konami | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años




Los distintos modos de juego, los gráficos y poder jugar con personajes históricos hacen de este juego una opción muy interesante.

7 **VALORACIÓN: Estrategia en tiempo real con personajes históricos que llama la atención.**

Aliens Vs Predator Extinction
EA Games | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Aliens, Predators y Marines protagonizan un juego de estrategia bélica en el que debemos demostrar nuestra astucia y capacidad de gestión.

7 **VALORACIÓN: Aunque no es espectacular, es interesante si buscas estrategia con opciones.**

1. Commandos 2: Men of Courage
Pyro | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



El mejor juego de estrategia de PS2 nos pone a los mandos de un grupo de comandos con distintas habilidades que hemos de combinar.

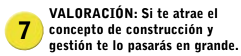
9 **VALORACIÓN: Una calidad técnica y jugable apabullante que le convierten en la mejor elección.**



Jurassic Park: Operation Genesis
Universal | 59,95 € | 1 jug. |Castellano | +13 años



Un simulador de "Parque Jurásico": tenemos que crear los dinosaurios, organizar el parque, evitar que las atracciones se coman a las visitas...



7 **VALORACIÓN: Si te atrae el concepto de construcción y gestión te lo pasarás en grande.**

Kuri Kuri Mix
Empire | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Una curiosa mezcla de plataformas y puzzles, donde dos jugadores deben cooperar para superar los retos del juego. Divertido y absorbente.

8 **VALORACIÓN: Uno de los juegos más divertidos para jugar cooperando. A este precio...**

Los Sims Toman la Calle
EA Games | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +7 años



Partiendo del mismo esquema, la segunda parte de este simulador de vida ofrece más opciones, más objetos, la posibilidad de salir de casa...

8 **VALORACIÓN: Si te atrapan no podrás dejar de jugar. Eso sí, nada de tiros, sólo relaciones sociales.**

Worms 3D
Acclaim | 49,95 € | 1-3 jug. | Castellano | +3 años



Un simpático juego de estrategia en el que manejamos a un equipo de gusanos armados hasta los dientes que deben acabar con el equipo rival.

7 **VALORACIÓN: Mucho humor, acción y estrategia en un juego ideal para jugar acompañados.**

→ Varios

Este mes recomendamos...

(↑) **1. Time Crisis 3**
■ El mejor arcade de pistola. Como la recreativa.

(↓) **2. EyeToy Play**
■ Convierte tu cuerpo en un pad para jugar.

(=) **3. Amplitude**
■ Pon a prueba tu ritmo, incluso Online.

Aquí encontrarás los juegos de los más variopintos temas: composición musical, arcades de pistola, baile... Un rinconcito especial para las más curiosas rarezas de PS2.

Amplitude
Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Un juego musical que consiste en activar las pistas de cada canción moviendo una especie de nave espacial. Sabe cómo atrapar y divertir.



8 **VALORACIÓN: Original y divertido título musical que además se puede jugar Online.**

Endgame
Empire | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Un divertido arcade de disparo en el que debemos deshacernos de todos los malos que aparezcan. Sólo le fallan los gráficos, un poco sosos.



7 **VALORACIÓN: Si eres un fan de los arcades de pistola, no te va a defraudar gracias a su desarrollo.**

EyeToy Play
Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Gracias a la cámara que incluye podrás jugar a docenas de minijuegos usando tu propio cuerpo en lugar de un pad. Diversión garantizada.

8 **VALORACIÓN: Si quieres algo nuevo, fresco y divertido, tienes que probarlo. Te va a encantar.**

Ninja Assault
Namco | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



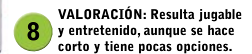
Un arcade de pistola que sabe enganchar gracias a su frenético ritmo de juego. Ofrece varias rutas, lo que alarga su vida útil.

8 **VALORACIÓN: Gráficamente no supera a *Vampire Night*, pero su ritmo de juego...**

Resident Evil: Dead Aim
Capcom | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un *Resident Evil* en el que debemos acabar con los monstruos haciendo uso de una pistola de PS2. Y también hay puzzles y aventurilla...



8 **VALORACIÓN: Resulta jugable y entretenido, aunque se hace corto y tiene pocas opciones.**

Starsky & Hutch
Empire | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +11 años



Un curioso arcade de velocidad compuesto por distintas misiones en las que pueden participar dos jugadores: uno pilota y el otro dispara a los malos.



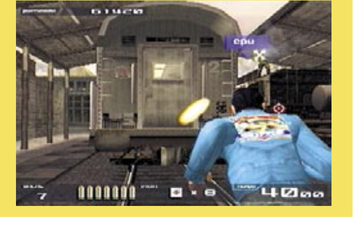
7 **VALORACIÓN: Muy divertido a dobles, aunque sus fallos gráficos le restan espectacularidad.**

1. Time Crisis 3
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



El mejor y más largo arcade de pistola para PS2, ofrece además un ritmo frenético y una exquisita calidad gráfica. ¿Quieres más?

9 **VALORACIÓN: Si tienes una pistola no lo dudes, éste es el juego que estabas esperando.**



Trucos A-Z

Aquí tenéis, ordenados por orden alfabético, los mejores trucos para una larga lista de juegos. Buscad bien, que seguro que encontráis el truco que estáis buscando.

[A]

ALIENS VERSUS PREDATOR

• **Menú de trucos:**
Mientras juegas, pausa y pulsa:
R1, **R1**, **L1**, **R1**, **L1**, **L1**, **R1**, **L1**, **R1**, **R1**, **L1**, **R1**, **L1**, **L1**, **R1**, **L1**.
Podrás elegir un montón de extras.

ALTER ECHO

• **Trucos varios:**
Mientras estás en el juego, pulsa:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ← e introduce cualquiera de estos trucos:
• **Recuperar vida:**
Mantén pulsado **L3** y pulsa →.
• **Recuperar tiempo:**
Mantén pulsado **L3** y pulsa ↑.



ARC: EL CREPÚSCULO DE LAS ALMAS

• **Nuevo modo de juego:**
Termina el juego y abrirás la opción "New Game+", que te permitirá comenzar con Kharg o Darc cargados de objetos. Kharg tendrá 1 King Statuette, 999 Spirit Stones, 3 Diamond Coatings y 100,000 G. Darc contará con 1 Romantic Stone, 999 Spirit Stones, 3 Diamond Coatings, 10 Bountiful Fruit, 50 Dilzweld Bombs y 100,000 G.
• **Personajes secretos:**
Jugando con Kharg, supera los 20 asaltos de la Arena en Cathena y habrás desbloqueado a Diekbeck como personaje controlable. Si juegas con Darc, supera los 30 asaltos de la Arena en Rueloon y desbloquearás a Choco.

[B]

BARBARIAN

• **Traje alternativo:**
En la pantalla de selección de personaje, elige a un héroe y pulsa **R1** para cambiarle el traje.
• **La pantalla de carga:**
Con el stick izquierdo podrás mover la calavera de la pantalla de carga. No sirve de nada, pero es gracioso.

BEYOND GOOD & EVIL

• **Minijuego Marble:**
Consigue las 88 perlas y conseguirás este minijuego en un disco mdisk.

BLOODY ROAR 4

• **Personajes ocultos:**
- Long: Consigue 5.000 puntos ADN en el modo Carrera.
- Shina: Consigue 10.000 puntos ADN en el modo Carrera.
- Kohryu: Consigue 30.000 puntos ADN en el modo Carrera.
- Uranus: Consigue 50.000 puntos ADN en el modo Carrera.
- Dragon Ryoho: Consigue 100.000 puntos ADN en el modo Carrera.

[D]

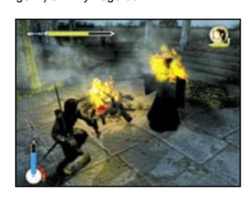
DRAGON BALL Z: BUDOKAI 2

• **La nave de Babidi:**
En el modo Mundo Dragón, hazte con todas las bolas mágicas usando el radar. Cuando termine el juego, aparecerá el dragón Shenron y te concederá un deseo. Elige la nave espacial de Babidi. De esta forma abrirás un nuevo modo de juego con cuatro nuevas opciones.
• **Desbloquear a Gineu:**
En Namek, cuando Vegeta se una a ti, haz que pelee contra Gineu y derrótale. Si lo logras, podrás jugar con él.
• **Desbloquear a nº 18:**
Cuando juegues en la saga de Célula asegúrate de tener a Krilin como uno de tus personajes. Haz que pelee contra nº 18 y véncela. Si lo logras, podrás jugar con nº 18.

[E]

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

Estos trucos se introducen con el juego pausado. Pulsa a la vez **R1**, **R2**, **L1** y **L2** y mantenlos presionados mientras pulsas estas combinaciones:
• **Rellenar la salud:** ▲, ↓, ✖, ↑.
• **Rellenar munición:** ✖, ↓, ▲, ↑.
• **Devastar:** ■, ■, ●, ●.
• **Enemigos pequeños:** ▲, ▲, ✖, ✖.
• **Subir el nivel al máximo:** ▲, ●, ▲, ●.
• **Invulnerable:** ▲, ■, ✖, ●.
• **Cámara lenta:** ▲, ●, ✖, ■.
• **Proyectiles infinitos:** ■, ●, ✖, ▲.
• **1000 puntos de Experiencia:** ✖, ↓, ↓, ↓.
• **Habilidades de nivel 2:** ●, →, ●, →.
• **Habilidades de nivel 4:** ▲, ↑, ▲, ↑.
• **Habilidades de nivel 6:** ■, ←, ■, ←.
• **Habilidades de nivel 8:** ✖, ✖, ↓, ↓.
• **Jugar con Isildur:**
Supera la aventura con los tres personajes principales, es decir, Aragorn, Gimli y Legolas.



BUSCANDO A NEMO

En la pantalla donde sale el título del juego, pulsa estas secuencias en función del truco que quieras activar. Después, carga o empieza una partida y pausa el juego.
• **Seleccionar nivel:**
▲, ▲, ▲, ■, ■, ●, ■, ▲, ●, ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ●, ▲, ▲.
Este truco no funciona en todos los niveles.
• **Ver créditos:**
▲, ■, ●, ▲, ▲, ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■, ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■, ●, ●, ▲, ■, ●.
Este truco no funciona en todos los niveles.
• **Nivel secreto:**
▲, ■, ●, ●, ■, ▲, ▲, ■, ●, ●, ■, ▲, ▲, ●, ■, ▲, ■, ●, ●, ■, ▲.
Este truco no funciona en todos los niveles.
• **Invencible:**
▲, ■, ■, ●, ●, ▲, ▲, ■, ■, ■, ●, ●, ●, ●, ■, ▲, ●, ●, ●, ■, ●, ▲, ●, ●, ■, ●, ●, ▲, ●, ■, ●, ●, ●, ▲.

COLIN McRAE 4

• **Todos los circuitos y coches:**
En el menú de opciones, escribe estas contraseñas, en función del truco que quieras activar.
Desbloquear el modo B y los coches: cfckgl.
Todos los coches: aidlau.
Todos los circuitos: bsdjuc.



[G]

GLADIUS

• **Equipar a tu personaje con cualquier objeto:**
Pausa el juego y pulsa:
→, ↓, ←, ↑, ←, ←, ←, ←, ▲, ▲, ▲.
A partir de ahora, tus personajes podrán llevar escudos, cascos o armas de cualquier tipo. Ojo, algunos pueden perder sus habilidades si les equipas con un arma no habitual.
• **Cámara libre:**
Pausa el juego durante un combate y pulsa, ↑, ←, ↓, →, ←, ←, ← ↑, ↑, ↑, ↑. Ahora controlarás la cámara. Para salir y volver al juego normal, pulsa ● o Start.

[M]

MAX PAYNE 2

• **Desbloquear el segundo final:**
Completa el juego con la dificultad "Detective" para desbloquear la dificultad "Hardboiled". Completa de nuevo el juego en esta dificultad y abrirás una nueva, "Dead or Arrival". Vuelve a terminar el juego y verás el segundo final del juego.

MEDAL OF HONOR RISING SUN

• **Passwords**
En el menú "Opciones", entra dentro de "Contraseñas" e introduce cualquiera de éstas en la máquina de escribir. Ve después a "Extras" para activar el truco que quieras.
- MANDARIN: Cabeza de Aquiles (un solo tiro te mata).
- PUFFER: Siempre francotirador.
- TANG: Bullet Shield.
- TRIGGER: Soldados invisibles.
- HOGFISH: Perfeccionista.
- DAMSEL: Granadas de goma.
- GARIBALDI: Todos los objetos.
- SPINEFOOT: Todos forzudos.
- SEAHORSE: Con sombreros.
- TILEFISH: Bala de Plata.
- GOBY: Munición infinita.
- BUTTERFLY: Todas las misiones.



[N]

NBA JAM

• **Trucos variados:**
Una vez seleccionados tus jugadores, te quedan unos segundos para meter códigos. Hay tres números, el primero indica las veces que hay que pulsar ■, el segundo ✖ y el tercero ●. Después, pulsa la dirección indicada para activar el truco. Excepto los tres primeros, el resto hay que comprarlos durante el juego para activarlos.
- Modo super agresivo: 312 →.
- Filtro de los 80: 003 →.
- Pelota de la ABA: 020 ↓.
- Teclado de acclaim: 011 ↑.
- Estar siempre "on fire": 313 ↑.
- Pelota de playa: 201 ↑.
- Cabezones: 200 →.
- Redes de cadena: 201 ↓.
- Jugabilidad más dura: 111 ↑.
- Juego de niños (exhibición): 111 ←.
- Reloj rápido: 210 →.
- Reloj de tiro rápido: 210 ↑.
- Jugabilidad más rápida: 313 ↑.
- Turbo infinito: 313 →.
- No hay estado "on fire": 100 →.
- No hay tiros de 2 puntos: 122 ↑.
- No hay tiros de 3 puntos: 122 ↓.
- No hay repeticiones: 100 ↑.
- Equipo poderoso: 000 ↑.
- Equipo poderoso en triples: 222 ↑.
- Poderoso en bloqueos: 222 ←.
- Chicago stadium: 010 →.
- Boston garden: 010 ↓.
- Great western forum: 010 →.
- Rucker park: 011 ←.
- Porcentaje de tiros: 100 ↓.
- Ralentizar el reloj: 210 ←.
- Modo torneo: 111 ↓.
- Venice beach: 011 ↓.



NBA LIVE 2004

• **Bonus y extras:**
Introduce estos códigos en la pantalla de passwords para obtener nuevas zapatillas y jugadores secretos:
- SOSODEF: Jermaine Dupri.
- 242TREU777: NIKE SHOX BB4.
- CVJ554TJ58: Air Jordan 3.
- GF9845JHR4: Air Flight 89 Colorway 3.
- 2389JASE3E: Air Flightposite II Colorway 2.
- DG56TRF446: Air Foamposite Pro Colorway 1.
- 3245AFSD45: Air Foamposite Pro Colorway 2.
- DSAKF38422: Air Foamposite Pro Colorway 3.
- A0K374HF8S: Air Hyperflight Colorway 3.
- JCX93LSS88: Air Hyperflight Colorway 4.
- 367UEY6SN: Air Zoom Flight Col. 1.
- XCV6456NNL: Blazer.
- 23LBJNUMB1: Air Zoom Generation.

DOWNHILL DOMINATION



Todos estos trucos tienen que introducirse mientras estás jugando y además, rápido.

- **Habilitar modo Trucos:** ↑, ▲, ↓, ✖, ←, ●, →, ■.
- **2000 dólares:** →, ▲, ▲, ←.
- **Aumentar adrenalina:** ↓, ←, ←, →.
- **Pegar siempre:** ↓, ■, ■, ←, ●.
- **Antigravedad:** ↓, ▲, ■, ■, ↑.
- **Peleas libres:** ←, ■, ●, ■, ←.
- **Aumentar nivel pelea:** ↑, ↓, ←, ←, →.
- **Restaurar energía:** ↓, →, →, ←, ←.
- **Dinero gratis:** →, ↑, ↑, ●, ●, ■.
- **Botellas infinitas:** ↑, ✖, ←, ←, ●, ●.
- **Super giro:** →, ↑, ↑, →, →, ■.
- **Más velocidad:** ↓, ▲, →, →, ■.
- **Medidor de golpes:** ↓, ←, ←, →, →.
- **Super salto:** ←, ■, ✖, ↑, ▲.
- **Pirueta especial:** ↑, ✖, ←, ■, ↑.
- **Energía infinita:** ↓, ▲, ←, ←, ■.
- **Aumentar nivel:** ↑, ↓, ←, ←, →, →.

[P]

PRYZM

• Magia ilimitada, todos los niveles desbloqueados y ser invencible en un solo truco:
Introduce la palabra SUPREMEMAGIC como si fuera el nombre de tu partida al comenzar el juego.

• Saltarte un nivel:
Durante el juego, pulsa esta secuencia de movimientos:
←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓.

[R]

RATCHET & CLANK 2: TOTALMENTE A TOPE

• Recompensas por Puntos de Habilidad:
Conseguirás toda esta serie de extras cambiándolos por el número requerido de Puntos de Habilidad que, como sabes, puedes ir obteniendo a lo largo del juego.

- Cabeza grande para Ratchet: 5 PH.
- Esmóquin para Ratchet: 7 PH.
- Cabeza grande para Clank: 10 PH.
- Niveles invertidos: 12 PH.
- Cabezas grandes para los otros personajes: 15 PH.
- Traje de payaso: 20 PH.
- Cabeza grande en enemigos: 25 PH.
- Ropa de playa: 30 PH.

• Nivel Insomniac Museum:
En el planeta Boldan, ve a la sala que lleva a otras dos por unas escaleras, una a cada lado, y avanza por la de la izquierda. Ponte encima de la fuente que hay allí a las 3:00 de la mañana para ser teleportado a ese nivel. Puedes también acceder a este nivel usando el menú "Atajos", que se desbloquea después de derrotar al enemigo final y obteniendo todas las armas, todos los cacharros y todos los Puntos de Habilidad. En este nivel secreto, puedes ver personajes y niveles que finalmente no se usaron en el juego.

• Ropa de nieve para Ratchet:
Supera todos los niveles del Desafío Imposible (en la Arena).

• Armas gratuitas:
Juega con una tarjeta que tenga grabada una partida del primer *Ratchet & Clank* y automáticamente tendrás las cinco armas del juego.

RAYMAN 3

• Energía Extra:
Tu energía se incrementará por cada seis jaulas que cojas. Hay un total de 60 jaulas, así que calcula.

RUN LIKE HELL

En la pantalla de inventario introduce el siguiente truco:
L1 + **L2** + **L3** + **R1** + **R2** + **R3**.
Necesitas hacerlo cada vez que quieras introducir uno de estos trucos que ahora te explicamos:

• Rellenar salud:
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●.

• Rellenar armadura:
■, ●, ✖, ▲, ●, ■, ▲, ✖, L3, R3.

• Desbloquear vídeo musical:
←, ←, ←, ●, ●, ✖, L1, L1, R1, ↑.

• Desbloquear créditos:
✖, ■, ▲, ●, →, ↑, ←, ↑, ✖, ↑.

• Daño máximo (con el rifle):
L3, L3, L3, ■, ▲, ●, ✖, R3, R3, R3.

• Daño máximo (con pulso):
←, →, ●, ↓, ←, ✖, ↓, ↑, ✖, ▲.

• Daño máximo (con la recortada):
✖, ✖, ✖, ✖, L3, R3, ↑, ↓, ←, →.

• Daño máximo (con el lanzarrayos):
✖, ■, ▲, ●, ✖, ●, ▲, ■, ✖, ↑.



LOS SIMS TOMAN LA CALLE





• Activar trucos:
Pulsa **R2**, **L2**, **R1**, **L2**, ←, ●.
Verás que fuera de la casa ha aparecido un gnomo. Esto significa que puedes meter más trucos.

• Desbloquear todos los objetos para comprar:
Pulsa **L2**, **R2**, ↑, ▲, **L3**.

• Rellenar los motivos de tu Sim al máximo:
Después de haber activado el truco del gnomo, pulsa:
R2, **L1**, **R1**, **L2**, ←, ●.
Dirígete a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, te darán la opción de rellenar los motivos de tu Sim, es decir, comida, higiene, bienestar, etc.

• Más dinero:
Después de haber activado el truco del gnomo, pulsa **L1**, **R2**, →, ■, **L3**. Dirígete a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, podrás elegir la opción "Dame Pasta". Cada vez que pulses sobre ella conseguirás 10.000 simoleones.





S.O.S.TRUCOS

Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre **"S.O.S. Trucos": Hobby Press. Play2Manía. C/Los Vascos nº 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.** También podéis mandar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a**: playmania.trucos@hobbypress.es.**

☐ La máquina lanza-fuego de Dark Chronicle

Hola, soy el fan número 1 de vuestra revista. Estoy atascado en el *Dark Chronicle*, concretamente en el Monte Gundor en Heim Rada. No sé qué objeto usar para destruir la máquina que provoca la lluvia de fuego. Llevo un mes y medio atascado.

✉ Nacho Tamargo (e-mail)

Has de reconstruir el 60% de Heim Rada, aunque suponemos que eso ya lo has hecho. Tienes que ir al futuro usando los transbordadores, pero cuidado. Parece que hay un fallo en el juego: la línea en la que debería indicarse la puerta de entrada está vacía, no hay nada escrito, pero aún así puedes seleccionarla. Al lado de la puerta norte (frente a la puerta de entrada) hay una tienda de objetos, y a los lados están los ascensores que te llevan a la segunda planta. Sube y verás a un personaje que te dará la Bomba de Tiempo. Colócala en la puerta de la máquina de fuego, donde está la luz roja, y listo.

☐ Los secretos de la segunda mazmorra de Dark Chronicle

Hola playmaníacos. Tengo un problema en *Dark Chronicle*. Me encuentro en la segunda mazmorra y en la pantalla que tiene dos salidas no consigo desbloquear la que da a la parte inferior. ¿Tengo que hacer algo en esta puerta, o en el estanque o el futuro? Contestadme, por favor.

✉ Juan Chumillas (Beniajan, Murcia)

Para avanzar hay que hacer un buen número de tareas. Aquí las enumeramos de forma resumida: registra bien todos los pisos de la mazmorra y recupera todas las geopiedras. Vuelve a Sindain y ve reconstruyéndolo según las condiciones que se te indican. Entre ellas está regresar a Palm Brinks y convencer a algunos ciudadanos de que se trasladen a Sindain: el jardinero de la mansión de Max, que te pide agua bendita (la vende el Padre Bruno en la Iglesia); Adel, la criada de la mansión, que está en una habitación a la que se entra por la cocina, y que te pedirá tela resistente, piel gruesa y un cacho de cobre; Polly, la panadera, que quiere 20 barras de pan de la tienda de Morton; y Milane, la chica de la tienda de armas, que te seguirá si has evolucionado la espada Gladius de Mónica al menos dos veces. Llévalos a Sindain e instálalos en casas (tres de paja y una de madera para Milane). Después, viaja al futuro y podrás conseguir objetos para subir tu nivel de cultura. Vuelve a Sindain y sigue construyendo según las condiciones. Cuando llegues al 50% de cultura, si vuelves al futuro encontrarás a Jurak vivo, pero espera a tener el 60% de Análisis y te dará una semilla de flor Lafrescia. Para plantarla necesitas Gotas de Sol, que sólo puedes conseguir hablando con un monstruo Himarra. Vuelve a Sindain y sigue construyendo hasta que, en la tercera visita al futuro, veas las tiendas abiertas. Compra la insignia que permite a Mónica convertirse en Himarra y vuelve al presente, a a la mazmorra. Transfórmate en Himarra y habla con uno para que te dé la Gota de Sol. Vuelve al lago y utiliza la Semilla. Cuando nazca el tallo, usa en él la Gota.

☐ Las chapas de identificación en Metal Gear Solid 2

Hola playmaníacos. Quisiera saber cómo se consiguen las placas de identificación que ponéis en los trucos para *Metal Gear Solid 2*. Gracias.

✉ Eduardo Martín (e-mail)

La mayoría de los terroristas tienen una de esas chapas. Para conseguir que un terrorista te dé la suya, debes pillarle desprevenido y apuntarle. Lo normal es que levante las manos. Si no lo hace, dispárale en el brazo. Cuando se quede quieto, mira su pecho: si emite destellos, tiene una chapa que le puedes quitar.

☐ Haciendo de químico en Resident Evil Code: Verónica X

Hola playmaníacos. Necesito que me ayudéis con un par de puzzles en el *Resident Evil Code: Veronica X*. Estoy jugando con Chris y tengo la Placa del Águila, pero no sé qué hacer con ella. Y además, en un frigorífico lleno de productos químicos me dicen que tengo que subir los grados, ¿qué hago?

✉ Carlos Lizari (Pamplona, Navarra)

En primer lugar, tienes que cambiar la temperatura de la nevera a 128 grados (en los documentos que has ido cogiendo se revela que la clave está en la fecha de inauguración del centro: el 8 de diciembre, o sea, 12-8). Uno de los compuestos químicos cambiará de color y se convertirá en Benigno. Cógelo. Ahora tienes que buscar otro bote de Benigno que hay sobre unas estanterías en una habitación del primer piso del Centro Militar de Entrenamiento B. Mezcla los dos frascos y usa la mezcla en la Placa del Águila, que se convertirá en una Alabarda Dorada con la que puedes abrir el portón metálico.

Trucos para Devil May Cry

Hola amigos de Play2Manía. Os escribo para que me reveléis algún truco para *Devil May Cry*. Muchas gracias y un saludo.

✉ Antonio Becerril (Pilas, Sevilla)

Trucos como tal no hay, pero sí que hay una manera de rebajar su dificultad. Si terminas cada misión usando tres continuaciones, al principio de la siguiente misión se te preguntará si quieres cambiar el juego a Modo Fácil. Si aceptas, el resto del juego será en esta dificultad. Ah, además, si te acabas el juego se irán desbloqueando nuevos modos de dificultad más alta, y si consigues acabártelo otra vez en todos ellos, accederás al modo Súper Dante, en el que el protagonista puede transformarse en demonio y usar magia indefinidamente.

Las puertas laberínticas en Prince of Persia

Saludos a todos. Estoy atascado en *Prince of Persia*. Tengo completado el 83% del juego y, tras una escena en la que los protagonistas llegan al reloj de arena, desciendo por una tumba y llego hasta una estatua con una mujer en el centro. He probado a cruzar todas las puertas, pero al final siempre termino subiendo y bajando por el pasadizo. ¿Podrías ayudarme y decirme cómo se sale de ahí? Muchas gracias.

✉ Pepe (Sevilla)

Lo que ocurre es que debes entrar por las salida correcta, ya que si lo haces por otra vuelves a la entrada. Para llegar hasta Farah, que te espera en el segundo piso, haz lo siguiente: numera las siete salidas de izquierda a derecha (y sin contar la entrada, claro está). Entra por la cuarta salida y saldrás por la sexta. Después, entra por la primera y saldrás por la tercera. Entra por la quinta y saldrás por la segunda. Por último, entra por la séptima y llegarás al piso superior. En este segundo piso hay... ¡nueve salidas! Pero tranquilo: entra por la sexta y saldrás por la tercera. Pasa por la primera y saldrás por la novena. Cruza la quinta salida y verás (¡por fin!) a Farah.

Contra el comisario en The Getaway

Hola amigos de Play2Manía. Estoy atascado en el nivel de la comisaría de *The Getaway*, y no logro matar al comisario después de freírlo a balazos. ¿Sabríais decirme qué puedo hacer o si existe un truco para pasar de nivel?

✉ Iván Soriano (Valencia)

Aunque se trata de un enemigo bastante difícil, lo más probable es que estés intentado eliminar al comisario McCormack antes de tiempo. Después de la conversación que mantiene con un policía, síguelos sin ser descubierto por la sala de computadoras y sal por el otro lado. McCormack pasará por una oficina que puedes bordear por el pasillo. Finalmente, bajará por la escalera del fondo del corredor. Síguele y no te preocupes por ser visto: en esta zona no se fijarán en ti siempre que lleves la pistola oculta. Sigue a McCormack hasta la sala de interrogatorios. Una vez dentro, dispárale de inmediato, porque él hará lo mismo. Este tiroteo sigue siendo difícil, así que aquí va un truco para obtener el doble de salud. En los títulos del principio, introduce esta secuencia de movimientos:
↑, ↑, ←, ←, →, →, ●, ●, ↓.

Pinchos letales en Silent Hill 3

Hola play2maníacos. A ver si me podéis ayudar porque me estoy volviendo catatónico. En el *Silent Hill 3*, en el modo Difícil, ¿cómo se pasan los pinchos en el parque de atracciones? Ah, y otra cosa, ¿qué tengo que hacer para conseguir la ametralladora?

✉ Rubén García (Albacete)

Para pasar los pinchos, sólo tienes que mantener pulsado el botón de apuntar, ya que así Heather andará ligeramente agachada. Y respecto a la sub-ametralladora, la conseguirás cuando te acabes el juego por tercera vez.

Contra el espectro en Tomb Raider, el Ángel de la Oscuridad

¿Qué tal playmaníacos? Soy una fan de Lara Croft, aunque algunos niveles de su nueva aventura han llegado a desesperarme, como el enfrentamiento con el guardián fantasmal. Ya no sé qué hacer, ¿me podéis dar algún truco o ayudarme de alguna manera? Muchas gracias y muchos besos de una fan de Play2Manía.

✉ Sonja Andrea (Tarragona)

No hay ningún truco que pueda sacarte de este atolladero, pero vamos a darte unos consejos que te serán útiles. Primero, debes saber que en la esquina de la sala hay munición y un botiquín que te vendrán bien si el combate se prolonga. La luz azul que aparece en las estatuas es el cuadro que buscas, pero si te acercas a ella, cambiará de posición. La clave está en disparar al espectro con armas de fuego desde una posición lejana a la luz, para que ésta no se mueva. Tras unos cuantos impactos, el espectro quedará paralizado. Entonces corre hacia la luz para atrapar el cuadro pulsando ✖. Ah, mientras el espectro está paralizado, puedes pasar a través de él si lo deseas para ahorrar tiempo, porque su contacto no te dañará.

MANHUNT



• Trucos salvajes:
Consigue un rango de tres estrellas en cada nivel para desbloquear un diseño del juego como bonus. Como extra, consigue un rango de cinco estrellas y cada imagen desbloqueada mostrará la mitad de un código. Combina el código de la imagen de la izquierda con la que tenga a su derecha para conseguir el truco completo.
Introduce estos códigos en el menú principal.
- **Regeneración: R2, →, ●, R2, L2, ↓, ●, ←.**
- **Equipación completa: R1, R2, L1, L2, ↓, ↑, ←, ↑.**
- **Superpuñetazo: L1, ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●, R1.**
- **Correr siempre: R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →.**
- **Silencioso: R1, L1, R1, L1, →, ←, ←, ←.**
- **Invisible: ■, ■, ■, ↓, ■, ↓, ●, ↑.**
- **Voces de los cazadores de helio: R1, R1, ▲, ●, ■, L2, L1, ↓.**
- **Piel de mono: ■, ■, R2, ↓, ▲, ■, ●, ↓.**
- **Piel de cerdito: ↑, ↓, ←, ←, R1, R2, L1, L1.**
- **Piel de conejo: ←, R1, R1, ▲, R1, R1, ■, L1.**

• Desbloquear bonus:
Tienes que conseguir al menos tres estrellas de rango en grupos de cinco niveles seguidos.

• Hard as Nails:
Consigue tres estrellas en cada nivel del 1 al 5.

• Brawl Game:
Consigue tres estrellas en cada nivel del 6 al 10.

• Monkey See, Monkey Die!:
Consigue tres estrellas en cada nivel del 11 al 15.

• Time 2 Die:
Consigue tres estrellas en cada nivel del 16 al 20.

[T]

TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

En el menú de trucos, introduce cualquiera de estos códigos:

• Invencible:
■, ■, ✖, ▲, ✖, ●, ✖, ●.

• Munición infinita:
✖, ▲, ▲, ▲, ✖, ●, ✖, ■.

• Todas las armas del futuro:
✖, ✖, ✖, ▲, ●, ●, ■, ✖.

• Todas las armas del pasado:
●, ●, ▲, ■, ✖, ▲, ▲, ■.

• Daño multiplicado por 4:
▲, ▲, ▲, ▲, ■, ✖, ●, ■.

• Completar las misiones:
■, ■, ▲, ●, ●, ✖, ■, ▲.

• Pelear con el endoesqueleto de la Terminatrix:
▲, ■, ▲, ✖, ▲, ▲, ▲, ▲.

• 50% más de salud en cada combate con la Terminatrix:
▲, ▲, ■, ✖, ●, ▲, ■, ●.

• Todos los niveles:
En el menú de trucos pulsa:
■, ■, ■, ●, ●, ●, ▲, ▲.

TIME CRISIS 3

Cumple los siguientes requisitos para conseguir un montón de ventajas extras:

• Modo Misión de Rescate:
Termina el juego en cualquier modo de dificultad.

• Escenarios de prueba 2 y 3 en modo Arcade:
Completa los escenarios 2 y 3 para abrir sus versiones de prueba.

• Munición infinita: Supera el juego en dificultad Normal y tendrás munición infinita para lanzagranadas, uzi y recortada.

• Escenarios de prueba 1-14 para modo Misión de Rescate:
Igual que el truco anterior.

• Juego Libre:
Juega en el modo Arcade y utiliza todas tus continuaciones. Después, sigue jugando y utilizando tus continuaciones de nuevo hasta que se te acaben del todo. Tras varias partidas repitiendo esta fórmula, se abrirá el modo juego libre

• Juego libre en modo Misión de Rescate:
Lo mismo que el truco anterior, pero jugando en modo Misión de Rescate.

• Más continuaciones:
Utiliza tus continuaciones y tras el mensaje de "Game Over", aparecerá un mensaje indicando que tus continuaciones han aumentado.

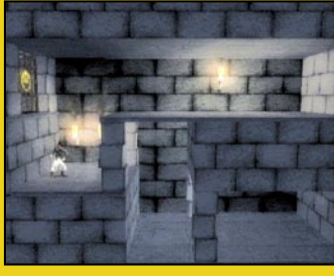
TONY HAWK'S UNDERGROUND

• Códigos:
Ve a la pantalla de opciones y, en "Trucos", introduce cualquiera de estos códigos:
- Getitup: gravedad lunar.
- Noforce: física lunar.
- Keepitsteady: conseguir un Perfect.
- Letitslide: balance al grindar un raíl perfecto.
- Holeshot: código musical del juego.
- Getemall: todos los skaters.
- Digivid: todas las películas.

TOTAL CLUB MANAGER 2004

• Modo Debug:
Pulsa **R3** en cualquier menú y accederás al modo "Debug", un menú secreto en el que podrás añadir más dinero a tus arcas y modificar más cosas, como el resultado de los partidos, entre otras muchas cosas.

PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO

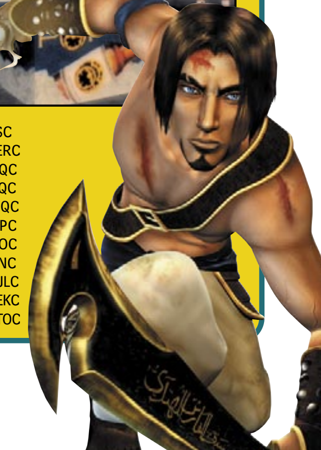


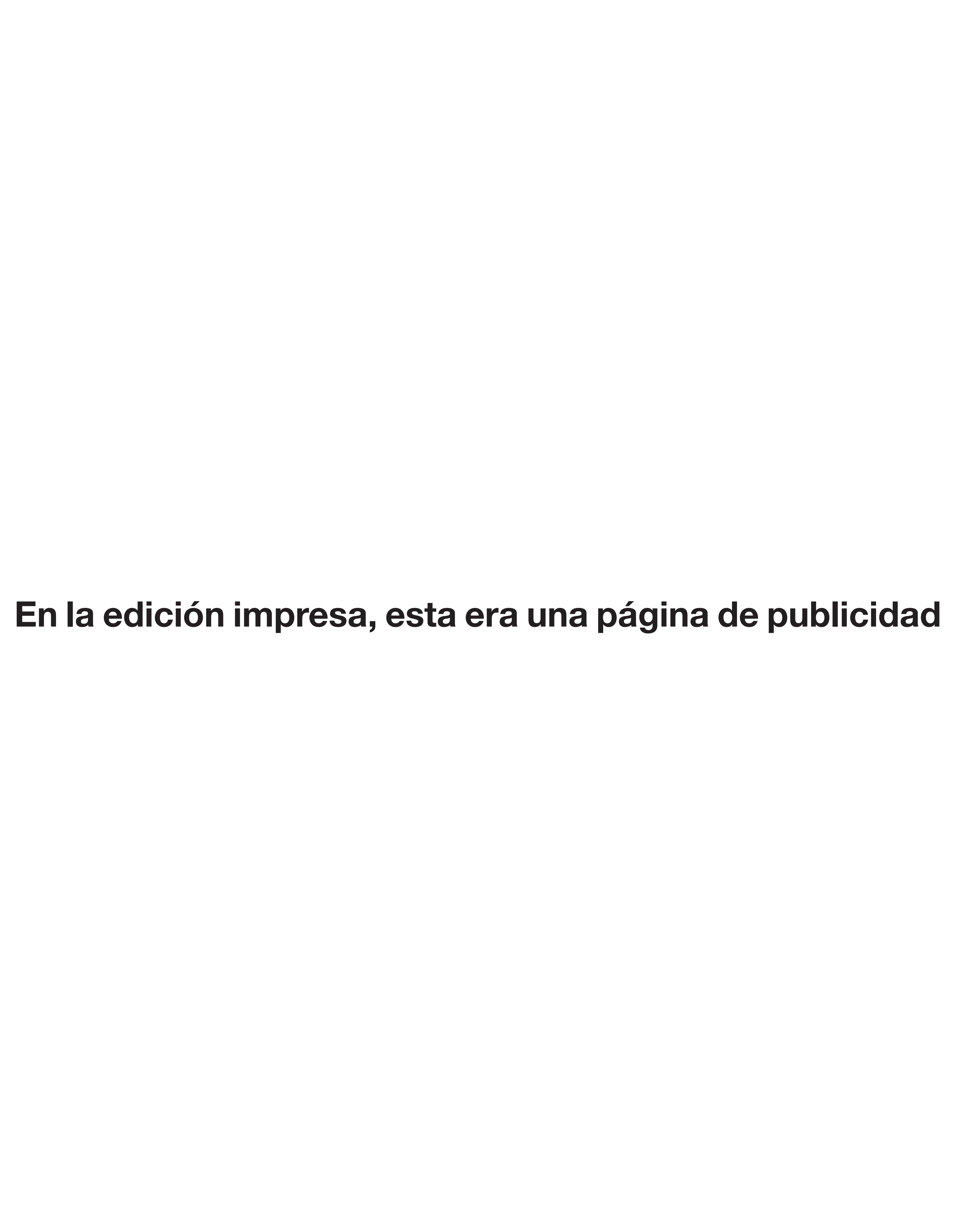


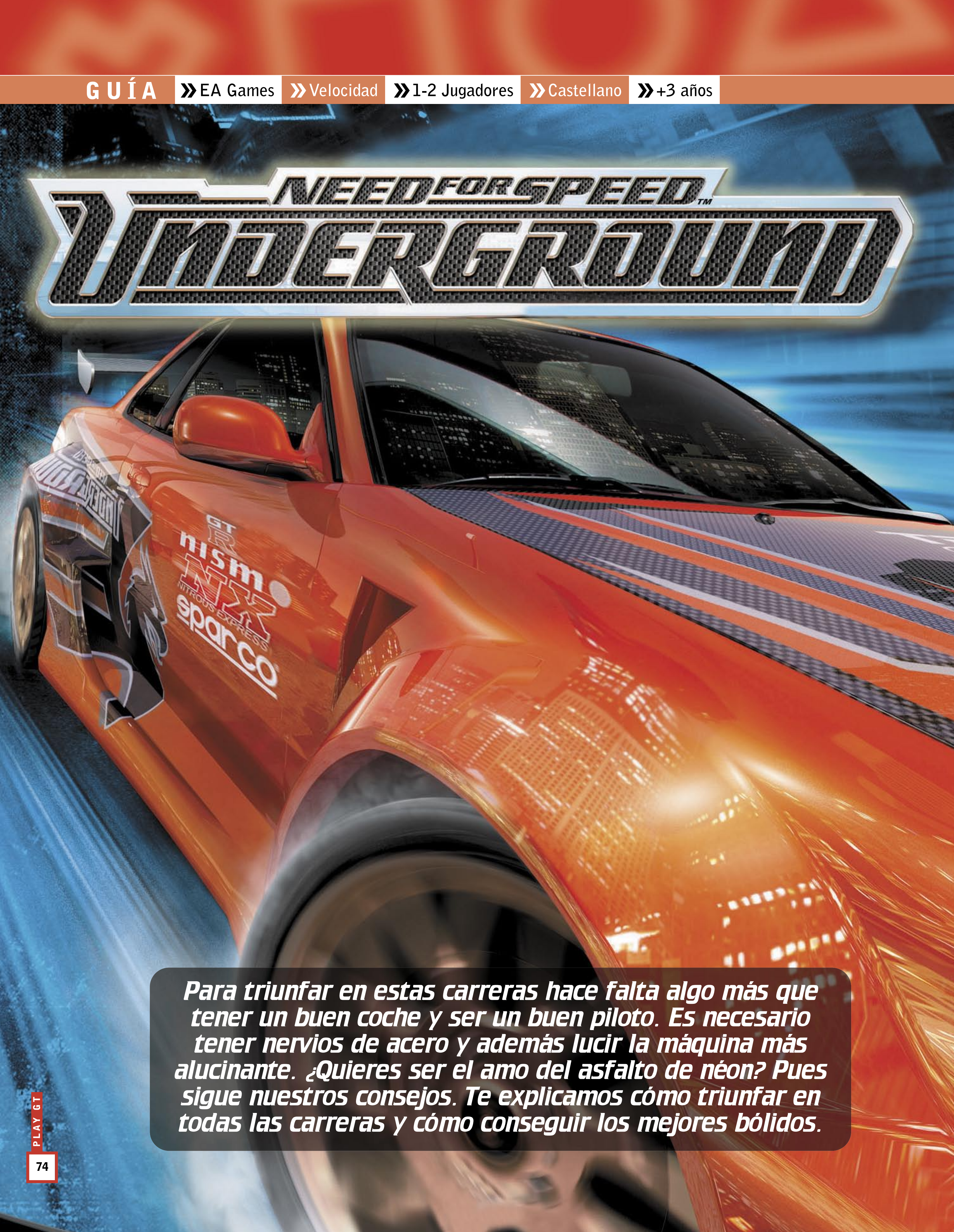
• Desbloquear el primer nivel del *Prince of Persia* original en 3D:
Comienza una partida. En el balcón del inicio, mantén **L3** pulsado e pulsa:
✖, ■, ▲, ●, ▲, ✖, ■, ●.

• Passwords de nivel del *Prince of Persia* original:
Activa en primer lugar el truco anterior y, en la pantalla de passwords del juego bonus "Prince of Persia 1", introduce cualquiera de estos códigos para saltar al correspondiente nivel:

Nivel 2: KIEJSC
Nivel 3: DMKERC
Nivel 4: ACCVQC
Nivel 5: XRTLQC
Nivel 6: UHLCQC
Nivel 7: RXCTPC
Nivel 8: KBJOOC
Nivel 9: DFPJNC
Nivel 10: SWJJLC
Nivel 11: LAQEKC
Nivel 12: ZMBTOC




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

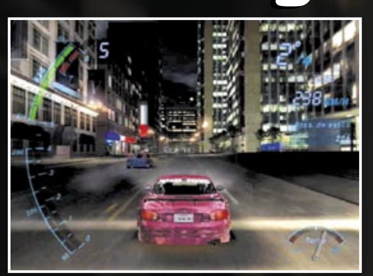


Para triunfar en estas carreras hace falta algo más que tener un buen coche y ser un buen piloto. Es necesario tener nervios de acero y además lucir la máquina más alucinante. ¿Quieres ser el amo del asfalto de néon? Pues sigue nuestros consejos. Te explicamos cómo triunfar en todas las carreras y cómo conseguir los mejores bólidos.



Modo Underground







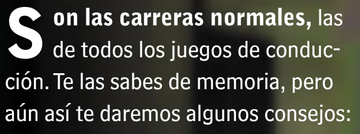
El modo Underground se compone de **111 carreras consecutivas** (no podrás volver a las ya superadas), que se dividirán en carreras de tipo Drag, Drift, Torneos, Circuitos... **En estas carreras desbloquearás nuevas pistas, coches y mejoras** para tu vehículo que te harán avanzar en las tablas de clasificación.
Antes de ser admitido en el selecto club de las carreras callejeras, deberás demostrar que tienes agallas ganando la carrera de prueba. Después, podrás escoger entre cinco vehículos iniciales para comenzar a jugar:

· **Volkswagen Golf GTI (8.000 créd).**
· **Honda CIVIC (10.000 créditos).**
· **Peugeot 206 (8.500 créditos).**
· **Mazda MX-5 (9.500 créditos).**
· **DODGE Neon (8.500 créditos).**

A partir de entonces, comenzará tu carrera por el respeto de los demás conductores. En cada carrera **podrás escoger la cantidad de dinero** que quieres apostar, siendo ésta la dificultad de la prueba: Fácil, Medio, Difícil (cuanto más difícil sea la apuesta, más dinero obtendrás con la victoria). De esta forma variará la I.A. de tus contrincantes y el dinero a apostar en cada caso. Con el dinero que vayas ganando, deberás ir mejorando tu vehículo: comprando piezas para tu motor y mejoras visuales, o cambiándolo por un coche más potente. Es tan importante una cosa como la otra: no sólo tienes que ser el que más corre, sino también el más chulo. ¡En serio! Y es que **cuanto más popular seas** en el mundillo, **más carreras tendrás a tu disposición**.
Consulta la lista de mejoras que podrás desbloquear para tu coche a medida que ganes carreras (derecha).

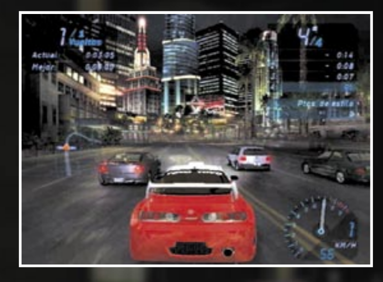


Circuito



Son **las carreras normales,** las de todos los juegos de conducción. Te las sabes de memoria, pero aún así te daremos algunos consejos:
• **La I.A. de tus contrincantes reacciona a tu comportamiento**. Esto significa que cuanto mejor lo hagas tú, mejor lo harán ellos.
• **Si juegas en modo Difícil, comienza corriendo despacio** en las primeras vueltas para que ellos también lo hagan y así poder apretar más en la última. Colócate en segunda posición sin perder de vista al primero.
• **Usa el turbo en la última vuelta** si lo necesitas, pero si ya lo has instalado, tus rivales también lo tendrán.
• **Las cosas se pondrán muy difíciles en las últimas carreras** (de la 90 a la 103). Entonces deberías bajar el nivel de todas tus mejoras para que tus contrincantes no sean tan duros, ya que el nivel de su mecánica también se corresponderá con el tuyo.







Sprint / Contrarreloj

El primero en llegar a la meta gana. Así de simple.
Utiliza el turbo en el último momento, choca contra los muros lateralmente en lugar de frenar, utiliza los atajos... Cualquier truco sucio vale con tal de llegar el primero. En las calles no se puede ser caballeroso.





Desbloqueables en el Modo Underground

3/111: Pista de Derrape "Circuito 1".
4/111: 2003 Mitsubishi Lancer ES / Pista de Drag "14th y Vine" (invertida).
5/111: Pista de Circuito "Olympic Square" (invertida).
6/111: Mejoras de rendimiento: Kits de motor y turbo / Árboles de transmisión de nivel 1 / Kits de neumáticos de nivel 1.
7/111: Regalo de TJ: una mejora de motor / Pista de Sprint "Liberty Gardens" (invertida).
8/111: 2003 Ford Focus ZX3 / Circuito "Atlantic".
9/111: Mejora de Rendimiento Nivel 1 E.C.U. y sistema de combustible / Kits de Turbo Nivel 1 / Kits de frenos Nivel 1 / Pista de Drag "Obras en 14th y Vine" (invertida).
11/111: Pista de Drag "Autopista 1".
12/111: Pista de Circuito "Estadio" / Pista de Circuito "Atlantic" (invertida) / Pista de Sprint "Broadway" / Mejora visuales Pegatinas Nivel 2.
14/111: Mejoras de Rendimiento de Nivel 1: Reducción de Peso. Kits de Suspensión. Óxido nitroso.
15/111: Regalo exclusivo de Samanta.
16/111: Pista de Circuito "Interior urbano" (invertida).
17/111: Hyundai Coupe (2003) / Tiburon GT V6.
18/111: Mejora visual: Neón Nivel 2.
19/111: Pista de Circuito "Market Street" / Décimo en la clasificación de Circuitos.
20/111: Pista Drag "Obras 14th y Vine" / Pista "Main Street".
21/111: Décimo en la tabla Drag.
22/111: Subaru Impreza 2.5 RS (2003) / Pista Sprint "Broadway" (invertida) / Décimo en la clasificación de Sprint.
23/111: Mejora visual: Pintura de nivel 2 / Pista de "Sprint de la Trena".
24/111: Nissan Sentra SE-R Spec V (2004)
25/111: Pista de Derrape "Circuito 3" / Décimo en la clasificación Derrape.
26/111: Pista de Sprint "9th y Frey" / Regalo de una mejora de motor de TJ.
27/111: Pista de Sprint "Bedard Bridge" / Noveno en la clasificación de Sprint.
28/111: Mejora visual: Silenciadores del Tubo de Escape Nivel 2 / Pista de Derrape "Circuito 4".
29/111: Mejora visual: Tintado de cristales Nivel 2.
30/111: Circuito "Nacional Rail" / Mejoras de Rendimiento de Nivel 2: Kits de motor / Tubo de escape. Árboles de transmisión. Kits de neumáticos.
31/111: Mejora Visual de Nivel 2: Toma de aire del techo.
33/111: Nissan 240SX SE (1992) / Noveno en la clasificación de Derrape.
34/111: Mejora Visual Nivel 2: Llantas / Circuito de Sprint "9th y Frey" (invertido).
35/111: Noveno en la clasificación de Circuitos.



Drag

Las carreras Drag ponen tu motor al límite. Presta atención a estos consejos, pueden ayudarte a ganar:

• **Cambios de marcha.** Durante las primeras carreras, sólo tendrás que ocuparte de cambiar de marcha en el momento oportuno. Si lo haces muy pronto, desperdiciarás potencia; y si lo haces demasiado tarde, griparás el motor y también perderás algo de potencia. Hazlo cuando la aguja de las revoluciones cambie a verde.

• **Presta atención al sonido de tu motor.** Si conoces bien su rugido, podrás cambiar de marcha en el momento adecuado sin necesidad de mirar el color de la aguja de las revoluciones, aunque para eso deberás conocer tu coche como la palma de tu mano.

• **Cambio de carril.** A medida que avances en este modo o en el modo Underground, no sólo deberás cambiar de marcha, sino también de carril





para evitar el tráfico, adelantar a tus contrincantes o coger su rebufo. Lo ideal es salir el primero para tomar ventaja, pero a veces no siempre es lo mejor. Tus contrincantes pueden abrirte paso a través del tráfico.

• **El nitro.** Podrás utilizar el óxido nitroso si lo tienes, pero asegúrate de que el camino está despejado antes de lanzarlo y de que lo haces en el momento oportuno (más tarde te explicaremos algunos truquillos).



Drift / Derrape

En estas carreras lo que tienes que hacer es derrapar y derrapar tanto tiempo como puedas. Los drift más fáciles consisten en intentar que tu coche haga un giro de 90º sobre el asfalto. Para hacer ángulos más grandes, necesitarás más velocidad antes de llegar a una curva.

• **Cómo derrapar.** Básicamente, de lo que se trata es de soltar el gas, presionar el freno de mano **(R1)** y girar en la dirección en la que quieras derrapar manteniendo el derrape todo el tiempo posible, combinando toques leves de acelerador y dirección. Finalmente, vuelve a dar gas y ve a la siguiente curva.

• **Enlazar derrapes.** Los circuitos de Derrape están preparados con curvas







de 90 grados donde puedes lucirte enlazando unos derrapes con otros. Esto es lo más difícil, porque si no controlas bien el coche puedes acabar chocando y perdiendo así todos los puntos que hayas acumulado con el derrape que estés ejecutando.

• **Sigue siendo una carrera.** No utilices demasiado el freno de mano: podría pararse el coche y perderías mucho tiempo. Recuerda que, cuando compites contra otros vehículos, lo importante es ser el más rápido en completar las vueltas, entreteniéndote lo justo para realizar los derrapes necesarios sin chocar contra el muro.

• **Puntos especiales.** Observarás que en el suelo hay zonas con rayas blancas cercanas a los muros. En estas zonas la puntuación de los derrapes es mucho mayor, pero no merece la pena arriesgarse, porque podrías pegártela contra el muro y perder un montón de puntos. Lo mejor es ignorar las zonas especiales, derrapando como más te convenga en cada caso. Observarás que, sin querer, pisarás las zonas especiales durante gran parte del tiempo, consiguiendo así un montón de puntos extra.



Torneos

Los torneos se componen de tres o cuatro carreras en las que se acumulan los puntos que consigas por tu posición. Al final del torneo, debes ser el que más puntos tenga.

• **Tus contrincantes serán bastante agresivos**, así que no te cortes en empujarlos contra el tráfico o los muros para ralentizar su marcha. Todo te será más fácil si juegas sucio.

• **Utiliza todos las rutas que te permitan atajar algo de terreno** (no todos los atajos son el camino más corto).

• **Reinicia aquellas carreras en las que no hayas** dado todo lo que creas que puedes dar. Obtendrás 8 puntos por llegar en primer lugar; y 6, 4 y 2 puntos por los últimos puestos. Haz cuentas antes de pasar a la siguiente carrera y vigila la puntuación de tus contrincantes en la clasificación general del menú al final de cada carrera.

• **Para participar en los torneos deberás cumplir** algunos requisitos de reputación: un determinado número de estrellas normalmente.







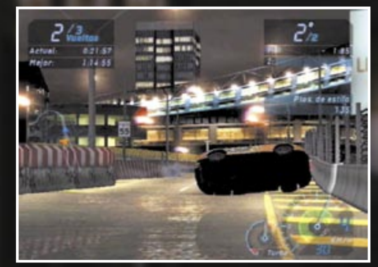




K.O. Por vueltas

Se trata de cuatro vueltas en las que se irá eliminando el que quede último al final de cada vuelta, de forma que sólo quede uno al finalizar la carrera.
Nuestro consejo es que no dejes el óxido nitroso para el final, y sé muy, muy agresivo.







Carreras Online

Deberás tener un adaptador de red para poder jugar Online. Además, éste el único medio para desbloquear las últimas revistas. **Escoge Jugar Online en el menú principal** para conectarte al servicio de EA GAMES. Desde ahí tendrás que conectarte a tu proveedor de acceso a Internet y abrir una cuenta en la sesión de inicio de *Need For Speed Underground.*
Después, sólo tendrás que seleccionar una carrera, un coche y a tus contrincantes entre todos los participantes del mundo para disfrutar de juego en red del bueno.





Consejos de Conducción

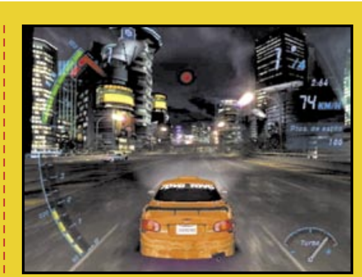
Cómo salir correctamente

- **La salida puede** determinar al ganador en muchas ocasiones.
- **Lo ideal** es salir cuando la aguja del cuentarrevoluciones está de color verde en el Drag.
- **Mantén la aguja en un punto medio** del cuentarrevoluciones para pisar rápidamente el acelerador a tope cuando den la salida. Las ruedas no derraparán.
- **Memoriza las coreografías** de las chicas para estar listo: no siempre dan la salida igual. Si empiezas a acelerar justo cuando van a bajar los brazos, mejor.



Aprende a cambiar de marcha





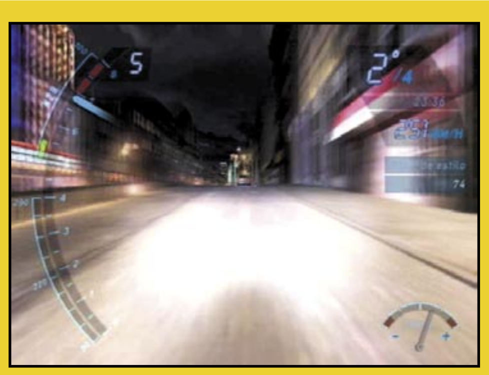
- **Utilizar las marchas manuales tiene sus ventajas**, pero es muy difícil hacerlo bien toda la carrera.
- **Cambia de marcha justo cuando tu motor** llegue a las 7.000 revoluciones. Aunque, si eres un experto conductor, te bastará con escuchar el sonido de tu motor para saber cuándo tienes que bajar o subir marcha.
- **Recuerda bajar de marchas** para tomar una curva, porque lo único que conseguirás frenando de golpe será un batacazo de aúpa.
- **Pero tampoco bajes varias marchas a la vez** sin frenar, porque eso haría que las ruedas perdieran adherencia y te la pegarás contra el muro exterior de la curva igualmente. O sea: reduce al mismo tiempo que sueltas el acelerador y frenas un poco.
- **Las revoluciones ideales** para bajar de marcha son las 4.000, de modo que, una vez que sueltas el acelerador y tocas un poco el freno, baja la marcha al ver la aguja cercana a las 4.000 revoluciones.
- **La marcha inferior comenzará en las 7.000**, y deberás repetir el procedimiento en las 4.000 si todavía necesitas reducir más.

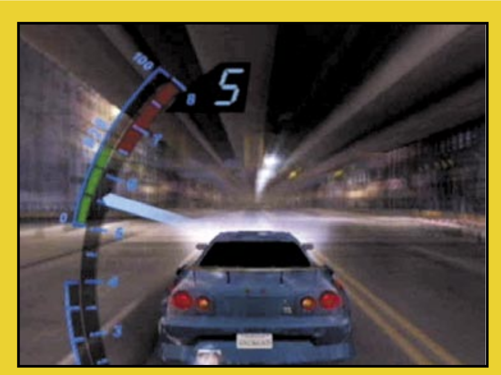
36/111: Noveno en la clasificación Drag.
37/111: Octavo en la clasificación de Circuitos.
38/111: Pista de Derrape "Circuito 5" / Mejora de Rendimiento Nivel 2: E.C.U. y sistemas de combustible / Kits de Turbo / Kits de Frenos.
39/111: Mejora Visual Nivel 2: Faldones laterales.
40/111: Octavo en el ránking de Derrape.
41/111: Toyota Celica GT-S (2002) / Octavo en la clasificación de Sprint.
42/111: Octavo en la clasificación de Drag.
43/111: Pista de Sprint "Sprint de la Trena" (invertida) / Mejora visual Nivel 2.
44/111: Mejora visual Nivel 2: Parachoques delanteros.
45/111: Pista de Circuito "Nacional Rail" (invertida) / Mejora visual Nivel 2: Alerones.
46/111: Acura RSX Type-S (2003).
47/111: Regalo exclusivo de Samanta.
48/111: Mejora de Rendimiento Nivel 2: Kits de Reducción de Peso. Kits de suspensión. Óxido Nitroso.
49/111: Mejora visual Nivel 2: Parachoques traseros.
50/111: Séptimo en la clasificación de Derrape.
51/111: Mejora visual Nivel 3: Pegatinas.
52/111: Séptimo en la clasificación de Circuito.
53/111: Acura Integra Type-R (2000).
54/111: Mejora visual Nivel 3: Silenciadores del tubo de escape.
55/111: Pista de Drag "Main Street" (invertida) / Séptimo en la clasificación Drag.
56/111: Mejora visual Nivel 3: Tintado de cristales.
57/111: Pista de Sprint "Bedard Bridge" (invertida) / Séptimo en la clasificación Sprint.
58/111: Mitsubishi Eclipse GSX (1999).
59/111: Pista de Circuito Estadio (invertida) / Sexto en la clasificación de Circuitos.
60/111: Mejora visual Nivel 3: Faros delanteros.
61/111: Mejora visual Nivel 3: Faros traseros.
62/111: Mejora visual Nivel 3: Neon.
63/111: Sexto en la clasificación Drag.
64/111: Toyota Supra (1998) / Sexto en la clasificación Derrape
65/111: Mejora visual: Pintura de Nivel 3 / Pista de Derrape "Circuito 6".
66/111: Mejoras de Rendimiento de Nivel 3: Kits de motor / Tubo de escape. Árboles de Transmisión. Kits de neumáticos.



La mejor manera de aprovechar el Óxido Nitroso







• **Podrás usarlo en cualquier momento de la carrera** una vez que lo hayas instalado en tu coche.
• **Si lo haces al principio,** podrás sacar una buena ventaja a tus rivales, pero recuerda que sólo puedes usarlo una vez. Eso hará que te quedes desprotegido, ya que ellos podrán usarla para pasarte en cualquier momento.
• **Lo mejor y más correcto** en todas las carreras, menos las Drag, es usarlo cuando tu coche alcance la quinta marcha y vayas a entrar en una zona del circuito sin curvas que requieran frenar. Con la velocidad extra que te proporcionará el Nitro, alcanzarás la sexta marcha enseguida y podrás sacar una buena ventaja a tus rivales. • **Por norma general, es mejor dejar esta ventaja** para la última vuelta o la última sección de cada carrera. Esto te permitirá tener un pequeño comodín durante el resto de las vueltas que te quedan, por si te la pegas y pierdes tiempo o te adelantan...
• **En cuanto a las carreras Drag,** son otra historia. Deberás usar la Nitro con la misma maestría que tus adversarios, hacia la mitad de la caja de cambios.
• **En las primeras carreras Drag** en las que compitas con Nitro, dará igual cómo lo uses, porque en general te permitirá ganar sin esfuerzo. Puedes reservar el óxido nitro hasta la quinta marcha como en las carreras normales si lo deseas. Pero cuando la cosa se complique un poco, más vale que utilices la estrategia, usando la Nitro cuando más útil vaya a ser para ti.
• **El procedimiento ideal es el siguiente:** sal en primera posición si puedes y toma el rebufo del primero que te adelante sin usar la Nitro (ya que el que use la Nitro al principio, te dejará muy atrás y no te permitirá tomarle el rebufo). Así subirás las primeras marchas, pero el adversario que llevas delante activará la Nitro justo cuando le vayas a adelantar o poco después.
• **Hacia el final de la tercera o la cuarta marcha** y asegurándote de que tienes vía libre por delante de ti, o tomando el carril de un contrincante muy alejado, activa el óxido nitroso y cambia acertadamente las marchas a toda velocidad.
• **Subirás hasta la sexta marcha** si lo has hecho bien, y ya será una mera cuestión de reflejos.
Con el motor al límite, pasarás al último adversario en los segundos finales y ganarás la carrera con cara de héroe.

Aprovéchate de tus rivales: tomar el rebufo







• **Se llama "tomar rebufo"** a captar la aspiración de un coche que va por delante del nuestro.
• **El coche que nos precede se encuentra con el aire estático,** lo que le frena más o menos en función de su aerodinámica; en cambio, si otro coche va detrás de él, el aire que se encuentra de frente ya está "cortado" por el vehículo precedente. Esto se traduce en una mayor aceleración para el vehículo que va detrás. O lo que es lo mismo: en igualdad de condiciones, si un coche va justo detrás de otro, aunque tengan motores similares, el de detrás acelerará más. Así que, cuando tomas el rebufo de otro coche, el tuyo avanza más rápido.
• **El rebufo comienza a puntuar en el juego,** después de unos segundos de haberlo tomado. Pero eso no significa que durante esos segundos no hayas tomado la aspiración de otro coche, así que no subestimes esta propiedad del juego.
• **Cada vez que vayas en desventaja,** intenta seguir al vehículo más cercano que vaya por delante de ti. Tanto si el rebufo te está puntuando en la parte derecha de la pantalla como si no, tu coche lo estará tomando, ganando velocidad extra.
• **Tómalo hasta estar muy cerca de tu adversario** y adelántale justo antes de chocar contra él. Si aprendes a tomar la aspiración con regularidad, prosperarás mucho más rápido en el juego.

Aumentar tu reputación

• **Debes dar buena imagen**, además de ganar. Cada estrella que consigas (pueden ser hasta 5) se convertirá en un multiplicador de bonificaciones.
• **Los coches de fábrica no tienen estrellas,** así que debes modificarlos con lo que se te ocurra para ganar reputación.
• **No te limites a mejorar sólo el motor:** hay carreras donde no te dejarán participar si no tienes el nivel de reputación exigido.



→ Cambiar de carril (en carreras Drag)





• **Las carreras Drag se complicarán bastante:** tráfico en el mismo sentido en que corres, tráfico en sentido contrario, rampas para saltar obstáculos, curvas...

• **Es importante que vayas por el carril más adecuado,** pero no siempre lo verás con claridad debido a las curvas y los problemas de visibilidad en ocasiones. En estos casos, lo más fácil es seguir a otro coche (si no vas el primero).

• **Ante la duda, colócate en el carril de otro,** porque los coches controlados por la CPU tienen bastante claro por dónde pueden ir y por dónde no. Fíate de ellos. Pero siempre prestando atención a cuándo cambian de carril, ya que nunca lo hacen sin una buena razón.

• **Si el coche que te precede pasa a otro carril,** síguele rápidamente o te la pegarás contra lo que él ha evitado con éxito.

→ Conseguir puntos de estilo fácilmente






Los puntos de estilo se te concederán por tu manera de conducir: por derrapar, por tomar atajos, por evitar obstáculos, por hacer una sección limpiamente, etc. Gracias a los puntos que te darán, podrás desbloquear vinilos para la carrocería de tu vehículo (con los que aumentar tu reputación). Aquí tienes una lista de las formas más fáciles de conseguir tus puntos:

•**Salto:** Obtén puntos por los saltos. Cuanto más largo sea el salto, más puntos conseguirás (50 ó más).

•**Rebufo:** Permanece todo el tiempo detrás de un vehículo para coger el rebufo de su motor, ganando velocidad al mismo tiempo que acumulas puntos (25 ó más).

•**Demasiado cerca:** Evita al tráfico pasando muy cerca de ellos, pero sin llegar a chocar (100 puntos).

•**Atajo:** Hay varios atajos en cada circuito. No todos son el camino más corto, pero todos te darán puntos extra si los utilizas (100 puntos).

•**Líder de vuelta:** ¿Puedes mantenerte el primero durante toda una vuelta? (100 puntos).

•**Salir primero:** Aprende a salir correctamente o usa el óxido nitroso en la línea de salida para salir el primero (150 puntos).

•**Sección limpia:** No te golpees durante una sección entera de la carrera (50 puntos).

•**Vuelta limpia:** No te golpees con nada durante una vuelta entera y obtendrás 800 puntos.

•**Carrera limpia:** No te golpees con nada durante toda la carrera (800 puntos por vuelta).

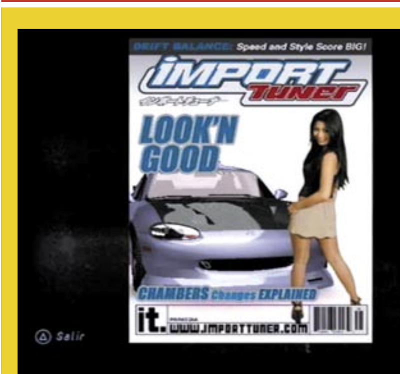
•**Rey del Drift:** Consigue 100.000 puntos con tus derrapes en una sola sesión y ganarás nada más y nada menos que 10.000 puntos.

•**Victoria:** Puntuarás por cada victoria en carrera, sumando 500 puntos tras cada triunfo.



67/111: Sexto en la clasificación Sprint.
68/111: Regalo exclusivo de Samanta.
69/111: Honda S2000 (2003)
70/111: Pista de Drag "Main Street en obras" / Mejora visual Nivel 3.
71/111: Pista de Circuito "Terminal" / Quinto en la clasificación de Circuitos.
73/111: Mazda RX-7 (1995) / Quinto en la clasificación Derrape.
74/111: Pista de Sprint "Spillway" / Quinto en la clasificación de Sprint.
75/111: Nissan 350Z (2003).
76/111: Quinto en la clasificación Drag.
77/111: Pista de Sprint "Spillway" (invertida) / Regalo exclusivo de Samanta.
78/111: Pista de Sprint "1st Ave. Parada de Camiones".
79/111: Nissan Skyline R34 GTR (1999).
80/111: Pista de Drag "Main Street en obras" (invertida) / Mejoras de Rendimiento Nivel 3: E.C.U. y sistemas de combustible. Kits de Turbo. Kits de Frenos.
81/111: Mejora visual Nivel 3: Llantas.
82/111: Cuarto en la clasificación Sprint.
83/111: Pista de Drag "Comercial" / Cuarto en la clasificación Drag.
84/111: Mejora visual Nivel 3: Faldones laterales / Pista de Circuito "Market Street" (invertida).
85/111: Cuarto en la clasificación Derrape.
86/111: Pista de Circuito Terminal (invertida) / Cuarto en la clasificación de Circuitos.
87/111: Tercero en la clasificación Drag.
88/111: Tercero en la clasificación de Circuitos.
89/111: Pista de Derrape "Circuito 7" / Mejora visual Nivel 3.
90/111: Mejora visual Nivel 3: Parachoques delanteros / Pista de Circuito "Port Royal".
91/111: Pista de Circuito "Port Royal" (invertida) / Mejoras de Rendimiento Nivel 3: Reducción de Peso. Kits de Suspensión. Óxido Nitroso.
92/111: Tercero en la clasificación Derrape.
93/111: Pista de Sprint "7th y Sparling" / Mejora visual Nivel 3: Alerones.
94/111: Pista de Sprint "1st Ave. Parada de camiones" (invertida) / Tercero en la clasificación Sprint.
96/111: Regalo exclusivo de TJ.
97/111: Segundo en la clasificación Drag / Pista de Drag "Comercial" (invertida).
98/111: Segundo en la clasificación de Circuito.
99/111: Segundo en la clasificación de Sprint.
101/111: Mejora visual de Nivel 3: Parachoques traseros.
104/111: Segundo en la clasificación Derrape.
106/111: Primero en la clasificación de Circuitos.
107/111: Pista de Drag "Autopista 1" / Primero en la clasificación Drag.
108/111: Primero en la clasificación de Derrape.
109/111: Primero en la clasificación Sprint.
110/111: Regalo exclusivo de Samanta.

Consigue las mejores portadas de las revistas de tuning







Que tu coche salga en las portadas de las revistas de tuning más prestigiosas del mundo no será fácil. Tendrás que conseguir encabezar las listas de las tablas de clasificación y que todo el mundo alabe tu coche por su aspecto. Esto es lo que debes hacer para desbloquearlas:

- **Revista 1:** Al colocarte el décimo en la tabla de Circuitos.
- **Revista 2:** Noveno lugar en la tabla de Sprint.
- **Revista 3:** Décimo lugar en la tabla de Derrape.
- **Revista 4:** Séptimo lugar en la tabla de Drag.
- **Revista 5:** Octavo lugar en la tabla de Derrape.
- **Revista 6:** Octavo lugar en la tabla de Circuitos.
- **Revista 7:** Sexto lugar en la tabla de Circuitos.
- **Revista 8:** Sexto lugar en la tabla de Sprint.
- **Revista 9:** Cuarto lugar en la tabla de Derrape.
- **Revista 10:** Gana todos los torneos.
- **Revista 11:** Gana el título de Campeón.
- **Revista 12:** Instala todas las mejoras de rendimiento de nivel 1.
- **Revista 13:** Instala todas las mejoras de rendimiento de nivel 2.
- **Revista 14:** Instala todas las mejoras de rendimiento de nivel 3.
- **Revista 15:** Al construir un coche con una reputación de una estrella, sobre la carrera 14-15.
- **Revista 16:** Instala todas las mejoras visuales de nivel 1.
- **Revista 17:** Instala todas las mejoras visuales de nivel 2.
- **Revista 18:** Instala todas las mejoras visuales de nivel 3.
- **Revista 19:** Instala las 4 mejoras visuales exclusivas y otras 9 mejoras visuales de nivel 3.
- **Revista 20:** Bate el récord de la tabla Drag en el modo difícil.
- **Revista 21:** Bate el récord de la tabla de Circuitos en modo difícil.
- **Revista 22:** Bate el récord actual en la clasificación de Derrape en modo difícil.
- **Revista 23:** Bate el récord de la tabla de Sprint en el modo difícil.
- **Revista 24:** Obtén 500 puntos de reputación en el modo online.
- **Revista 25:** Obtén 1.000 puntos de reputación en el modo online.
- **Revista 26:** Obtén 2.500 puntos de reputación en el modo online.
- **Revista 27:** Obtén 5.000 puntos de reputación en el modo online.
- **Revista 28:** Bate al corredor X. Para verla debes bajar desde la revista 2 con la cruceta hacia abajo.

¿Es necesario cambiar de coche?





• **Puedes avanzar en el modo Underground con cualquiera** de los coches disponibles al principio, pero su capacidad para mejoras es más limitada que los vehículos que irás desbloqueando. Eso sí, si compras un coche superior, tus adversarios también serán "superiores".

• **Al adquirir un nuevo vehículo,** todas las prestaciones de tu viejo coche se traspasarán al nuevo siendo reducidas: el nuevo coche tendrá menos barra de aceleración, de potencia... Esto no significa que el coche nuevo vaya a correr menos, sino que tendrá más potencial para ser mejorado. Así, si a un coche de serie le puedes sacar 200 caballos, a uno más avanzado le sacarás 250.

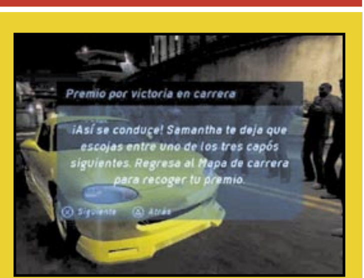
• **Te recomendamos que sigas con tu primer coche** durante un tiempo, aunque puedas comprar uno mejor. Así, para cuando compres otro coche, dispondrás de crédito y mejoras disponibles suficientes para aumentar sus prestaciones.

Apostar con los amigos y conseguir un premio exclusivo

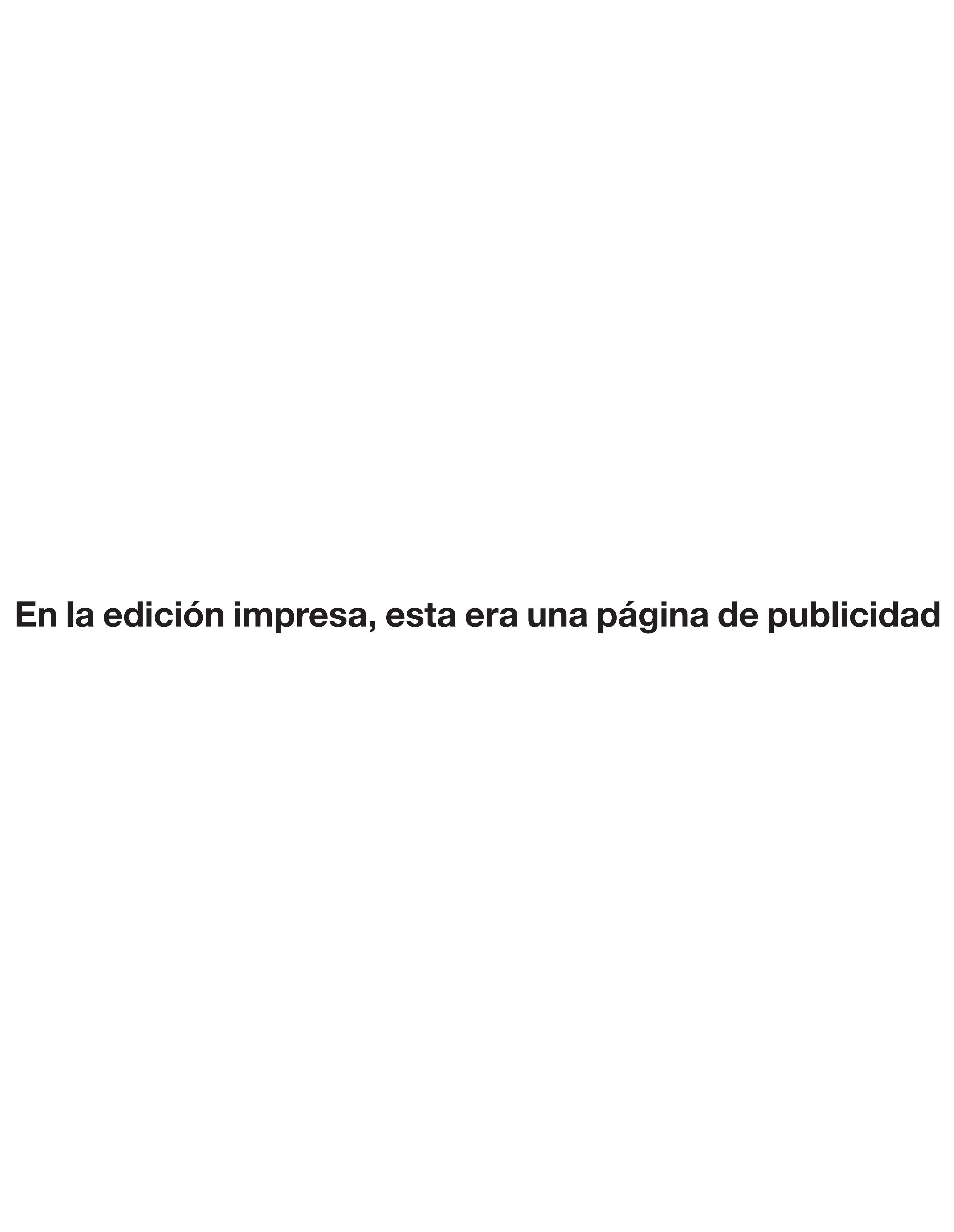
• **Según lo rápido que estés avanzando** en el modo Underground, tus amigos y conocidos te propondrán carreras ofreciéndote como premios algunas mejoras para tu coche.

• **Estas ofertas de carreras no se repetirán,** de modo que, si rechazas una, no podrás participar en ellas más tarde.

• **Los premios que se te ofrecen** a cambio de ganar son mejoras que podrás comprar normalmente en el menú principal, así que tú verás lo que decides hacer. Pero si puedes ahorrarte unos créditos en esos retoques que le hacen falta a tu buga, a lo mejor te sale a cuenta dar esa vueltecilla extra, ¿no?






En la edición impresa, esta era una página de publicidad



La isla de Astigos, perteneciente al pequeño país mediterráneo de Lukano, ha sido invadida por la Federación de Zagorias. Para acabar con esta amenaza a la paz internacional se necesita a los agentes con mejor puntería del mundo. Así que coge tu pistola y prepárate para descubrir todos los secretos de *Time Crisis 3*.

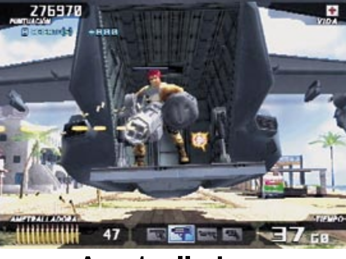
Introducción

Armas

En *Time Crisis 3* podemos cambiar entre cuatro armas distintas en cualquier momento del juego. Además, en algunas fases manejamos un Rifle de Francotirador. Éstas son las características de cada arma:

➜ **Pistola:** es la que más vas a utilizar. Su munición es infinita y es muy precisa, aunque sólo lleva 7 balas y hay que recargar a menudo.
➜ **Ametralladora:** por su precisión y velocidad de disparo, resulta ideal contra los enemigos finales.
➜ **Escopeta:** con un área de disparo muy amplia y una enorme potencia, es demoledora contra vehículos.
➜ **Lanzagranadas:** sus proyectiles explosivos son ideales para limpiar la pantalla en un segundo y para acabar con objetivos resistentes. Hay que dosificarla mucho.
➜ **Rifle de Francotirador:** sólo está disponible en algunas fases del modo Misión: Rescate. Pulsando el botón de asomarnos, activamos un potente "zoom" que nos permite apuntar con precisión a enemigos muy alejados. Con el "zoom" activado podemos variar la posición de la mira pulsando en la zona gris que rodea el círculo de mira. Este proceso es lento, por lo que es conveniente apuntar lo mejor posible antes de activa el "zoom".


Pistola


Ametralladora


Escopeta


Lanzagranadas

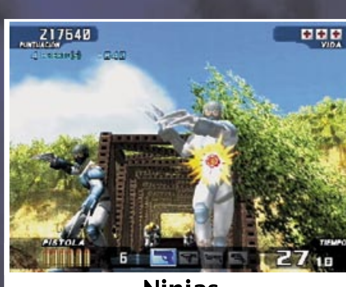

Rifle de Francotirador

Enemigos

El ejército invasor de Zagorias está formado por estas tropas:

➜ **Soldados Grises:** son los más comunes y los menos peligrosos. Caen con un solo disparo, y tardan en realizar disparos certeros.
➜ **Soldados Rojos:** muy peligrosos. Mueren de un solo disparo, pero realizan un disparo certero nada más aparecer en pantalla. Eliminarlos es una prioridad, aunque hay que parapetarse si no acertamos a la primera.
➜ **Soldados Amarillos:** mueren de un solo disparo y prácticamente nunca disparan a dar. Eso sí, hay que intentar darles: sueltan munición.
➜ **Soldados con armadura:** caen tras varios impactos y realizan disparos certeros con más frecuencia que los soldados grises, por lo que hay que eliminarlos deprisa.
➜ **Soldados Azules:** atacan arrojando granadas o cuchillos, o disparan con un bazoca, al poco de aparecer. Sus disparos son casi siempre certeros. Caen de un impacto y es posible interceptar sus proyectiles con nuestros disparos.
➜ **Soldados con lanzallamas:** aguantan varios impactos y desplazan su haz de llamas de izquierda a derecha, obligándonos a parapetarnos y disparar alternativamente.
➜ **Soldados con escudo:** su escudo resiste todos los impactos excepto los del lanzagranadas. Para derribarlos hay que alcanzarlos una sola vez en cualquier parte de su cuerpo que quede al descubierto.
➜ **Ninjas:** veloces soldados que saltan por la pantalla o aparecen por sorpresa a nuestro lado para atacarnos con cuchillas. Parapétate en cuanto se acerquen. La escopeta es eficaz para eliminarlos deprisa.


Soldados con escudo


Ninjas

Consejos


Ten cuidado con tu compañero

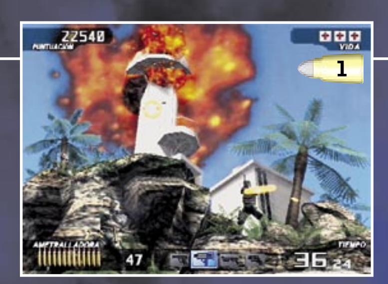
➜ Calibra bien la pistola.
➜ Memoriza la posición en la que aparecen de los enemigos, sobre todo los rojos.
➜ Ante la duda, parapétate. Si ves que aparece un aluvión de enemigos y dudas, agáchate. Recuerda la posición de tus enemigos y al asomarte lo tendrás más fácil.
➜ Para lograr una mayor puntuación, impacta varias veces a los enemigos. Acabar con los malos de un solo disparo es divertido, pero puntúa bastante menos.
➜ Cuando te enfrentes a soldados con barra de energía, dispara a su cabeza para acabar antes con ellos.
➜ Reserva las balas de la ametralladora para los enemigos finales.
➜ Prueba a disparar a todo lo que tenga apariencia de explosivo, como barriles, cajas o vehículos. Además de librarte de grupos de enemigos con la explosión, conseguirás un puñado extra de puntos.
➜ ¡Cuidado con tu compañero! Aunque juegues solo, en el modo Arcade te acompaña otro agente controlado por la CPU y debes evitar dispararle por error.
➜ Si las fases de Rifle de Francotirador en el modo Misión: Rescate te resultan difíciles, usa el mando en lugar de la pistola para apuntar mejor.


Acaba con los soldados de rojo


Reserva la ametralladora

Modo Arcade

FASE 1 Zona 1.1




➜ **En la playa te las verás con los primeros comandos** grises y amarillos (acribilla a estos últimos para conseguir munición). También aparecen los soldados rojos y los soldados con armadura, así que ten cuidado.
➜ **Pronto te asaltarán un par de ninjas:** escóndete tras las rocas y espera a que ataquen para salir.
➜ **Cuando llegues al faro, dispara a su torre (1)** hasta derribarla (con las bombas o la ametralladora irás más rápido), y agáchate.
➜ **Poco después alcanzarás un arco de piedra en la playa (2).** Ten mucho cuidado con el soldado con casco que aparece en este zona, ya que a veces efectúa un disparo certero muy rápido.
➜ **Dispara a los barriles de la derecha para hacerlos explotar** y librarte de todos los enemigos, incluidos algunos soldados con bazocas.
➜ **Pondrás a prueba tu puntería derribando a los paracaidistas** que caen sobre la playa y que no suponen un gran peligro para tu integridad.
➜ **En la zona de trincheras** debes eliminar deprisa a los soldados azules que te disparan con sus bazocas.
➜ **Alcanzarás una gran ametralladora sobre un búnker (3).** Ten cuidado y esquiva los posibles disparos certeros, tanto de la ametralladora como de los soldados cercanos. Concentra el fuego de tu ametralladora en la máquina enemiga, ignorando a los soldados.



FASE 1 Zona 1.2




➜ **Tras librarte de unos cuantos soldados en el pasillo del barco,** te asomarás al exterior por un hueco.
➜ **Elimina al grupo de soldados** (ten especial cuidado con los azules que te lanzan granadas) y verás llegar un jeep con varios enemigos.
➜ **Dispara al vehículo con la escopeta** y lo volarás en unos instantes. Además de librarte de todos los soldados de una sola vez, conseguirás puntos extra.
➜ **Los tiroteos continúan en una zona de calderas (1).** Cuando veas una caldera central, hazla explotar.
➜ **En el pasillo, derriba a dos soldados con escudo** y dispara como el rayo justo después, porque aparecen repentinamente dos soldados azules con bazocas y un soldado rojo. A continuación, un jeep atravesará la pared. Vuélalo con unos pocos tiros.
➜ **En el almacén te enfrentarás a un par de soldados** azules con lanzallamas **(2)**. Ocúltate para evitar su primera ráfaga y acaba con ellos con la escopeta.
➜ **Tras unos pocos tiros más, el barco se partirá en dos** y los soldados comenzarán a caer por el suelo, otro buen momento para demostrar tu puntería sin peligro. Tras la caída, líbrate de unos pocos soldados más y habrás terminado esta zona.

FASE 1 Zona 1.3





➜ **Subido en el jeep de Alicia,** huyes de un avión que te atacará en tres ocasiones.
➜ **Entre cada uno de sus ataques** te siguen grupos de jeeps que puedes destruir fácilmente con la escopeta.
➜ **Ten cuidado con los ninjas (1)** que van sobre el capó en la segunda tanda de jeeps.
➜ **En el primer ataque del avión,** dispara contra la ametralladora del morro, esquivando sus balas y destruyendo los misiles (si te resulta difícil, esquívalos, aunque perderás tiempo).
➜ **Después dispara a los lanzamisiles.** Recurre a la ametralladora sólo si te ves en apuros.
➜ **La segunda vez, destruye sus ametralladoras laterales** con el lanzagranadas. Aprovecha para derribar a los soldados amarillos y conseguir munición, te hará falta.
➜ **Aparecerá un mercenario en la puerta de carga.** Fríele con tu ametralladora, el arma más efectiva contra él exceptuando los granadas.
➜ **Tras unos cuantos impactos se retirará,** así que aprovecha para acabar con todos los soldados y prepárate para volver a acribillarle cuando salga por una puerta lateral. Recuerda que lo mejor es la ametralladora.
➜ **En la tercera y última aparición del avión, el mercenario** te lanzará granadas desde la parte trasera del avión. Usa de nuevo la ametralladora hasta derribarle, y elimina a los soldados que salen después. Ten especial cuidado con un soldado azul con lanzallamas **(2)** que saltará hasta el capó de tu jeep.
➜ **Ya sólo te queda derribar al mercenario dos veces más** (esquivando primero los disparos de su súper-ametralladora y después las granadas) para acabar la zona.



FASE 2 Zona 2.1





➜ **Tras hacer explotar un jeep** y superar un mercadillo, en la que te atacan ninjas y soldados con casco, comenzarás la subida por los tejados.

➜ **Te las verás con muchos soldados con armadura**, pero tu prioridad serán los soldados azules (arrojan cuchillos y disparan con bazoca) y estar listo para esquivar sus ataques.

➜ **Ten especial cuidado al cruzar una tabla** que conecta dos terrazas, ya que desde abajo te disparan dos soldados azules con bazoca.

➜ **Llegarás a una zona de arcos** desde los que te disparan varios soldados. Si lanzas una granada al centro acabarás con todos **(1)**.

➜ **Tras superar la zona en la que disparas boca abajo,** llegarás a una plaza en la que te acosa un nutrido grupo de motoristas. Si usas la escopeta **(2)** y estás atento para esquivar sus disparos, te librarás de ellos sin muchos problemas.

➜ **Comenzarán a dispararte soldados desde una fachada** llena de arcos. Puedes eliminarlos con la pistola, aunque los disparos expansivos de la escopeta te facilitarán las cosas. Acaba con las últimas motos y listo.



FASE 2 Zona 2.2





➜ **La acción comienza a las orilla de un río** y sigue en una zona boscosa en la que aparecen muchos soldados con armadura.

➜ **El principal peligro son los soldados azules (1).** Si los ves aparecer y no los eliminas al instante, ocúltate.

➜ **Cuando llegues a una plataforma sobre el río** llena de cajas, comenzarán a saltar a tu lado ninjas que atacarán al momento, así que tienes que estar listo para esquivarlos.

➜ **En la zona de la cabaña debes estar muy atento** para acabar con los soldados rojos.

➜ **De nuevo en el río, lo enemigos más peligrosos** vuelven a ser los ninjas,. Los verás saltar por las rocas y podrás intentar eliminarlos, o al menos debilitarlos, a distancia.

➜ **Luego comenzarán a emerger del agua submarinos** que te disparan misiles. Con las granadas es muy sencillo eliminarlos. Si se te acaban usa la escopeta. Algunos ninjas te atacarán **(2)**, pero es fácil esquivarlos.



FASE 2 Zona 2.3





➜ **Sobre los vagones de un tren** te las tienes que ver con soldados de todo tipo y con más ninjas.

➜ **Cuando dispares desde el lateral, algunos vagones se abrirán** y te atacarán de inmediato **(1)**: cuando veas que se abre, parapétate.

➜ **Algunos soldados te dispararán protegidos** por el vagón y sólo les verás la cabeza y los hombros, así que debes afinar tu puntería.

➜ **El ninja sin máscara es el jefe final,** así que ignora a sus secuaces y dispárale con tu ametralladoral.

➜ **Tras vaciar su barra de vida, volará el puente** y el tren quedará colgando. Acaba con los soldados que queden, y esquiva las cajas que caen.

➜ **Debes enfrentarte al ninja rojo** que salta entre las vigas. Parapétate para esquivar sus misiles y evita a los ninjas para concentrar tu fuego en él.

➜ **Cuando salta es difícil alcanzarle,** así que espera a que se pare para acribillarle con la ametralladora. Cuando se acerque a ti, dispara **(2)** y parapétate al instante. Y ojo cuando se aleja y salta hacia atrás, porque suelta un misil por sorpresa. Cundo se pare, arriésgate a usar una bomba.



FASE 3 Zona 3.1





➜ **Atacas la fortaleza del general Zott** y harás frente a un aluvión de enemigos, con muchos soldados rojos, azules y con armadura.

➜ **Aparecerán dos tanques** que puedes destruir fácilmente con la escopeta, atento a sus disparos.

➜ **Más adelante hay un andamio** desde el que saltan ninjas. Dispara desde lejos y esquívalos si se acercan.

➜ **Aparecerá Wild Dog armado con el lanzamisiles** de su brazo y un lanzallamas. Y le acompaña Wild Fang, un luchador que te lanza cualquier elemento del escenario. En la pelea recorrerás todo el escenario, repleto de soldados, y tendrás vaciar la barra de vida de los dos "Wild" varias veces.

➜ **Los villanos se meterán entre dos pilas de cajas** y Wild Dog usará su lanzallamas **(1)**. Ocúltate cuando pase el fuego, sal, dispara con la escopeta, y vuelve a ocultarte. Cuando te lance misiles a bocajarro escóndete.

➜ **En el centro del patio Wild Fang se acercará** a ti para darte patadas, se lanzará desde lejos o te arrojará elementos del escenario. Esquívale y usa la ametralladora contra los dos villanos. Cuando acabes con Wild Fang, Wild Dog se acercará **(2)** para usar su lanzallamas. Esquívalo como antes y sigue empleando la ametralladora o aprovecha las granadas.

FASE 3 Zona 3.2

→ **Para llegar hasta el silo de los misiles** con los que Zott amenaza al mundo, tienes que atravesar varias estancias interiores plagadas de enemigos de todas clases. Más vale que seas precavido y afines tu puntería.
→ **El momento más difícil del nivel** se desarrolla en una biblioteca. Estate muy atento a las pasarelas superiores, desde las que te disparan soldados rojos y azules.
→ **En un momento dado, descenderá desde ellas un ninja (1)** al que puedes eliminar con la escopeta antes de que te alcance.
→ **Ya cerca del final, prepárate para esquivar el ataque** de un soldado con lanzallamas **(2)** (sólo puedes dispararle un instante hasta que tengas que parapetarte para esquivar el fuego). Con la ametralladora acabarás con él más deprisa.




FASE 3 Zona 3.3

→ **El enfrentamiento final** nos llevará a recorrer el silo de misiles agotando varias veces la barra de energía de Zott.
→ **Su ataque más frecuente es lanzarse** a la velocidad de rayo y dar varios mandobles. Ocúltate cuando le veas lanzarse y espera a que ataque.
→ **Su ametralladora es muy peligrosa,** ya que le permite ejecutar disparos certeros muy rápidos. Debes estar siempre dispuesto a parapetarte, y a responder con tu ametralladora. Y hay soldados de todo tipo...
→ **En un momento dado, aparecerán tanques** que lanzan descargas de energía. Concéntrate en acabar con la energía de Zott antes de eliminar a los tanques, **(1)** lo que te resultará sencillo con la escopeta.




→ **Finalmente, Zott aparece armado con dos lanzamisiles (2).** Esquivar sus ataques es fácil, así que vacía el cargador de tu ametralladora sobre él hasta que consigas ver caer definitivamente al tirano.

Extras

Misión: Rescate

Al terminar el modo Arcade en su versión modo Trama, se desbloquea esta aventura para 1 jugador. Ofrece 14 fases en las que recorremos los mismos lugares del modo Arcade pero con nuevos escenarios, un desarrollo distinto y una mayor dificultad. Además, la ametralladora, la escopeta y el lanzagranadas empiezan siendo poco eficaces pero, a medida que los utilizamos, van subiendo de nivel. Por lo tanto, es conveniente usarlas con frecuencias para alcanzar las zonas finales con su poder al máximo. Además, en 5 de las 14 fases se utiliza el rifle de francotirador.
Como las técnicas de juego ya las tienes más que aprendidas, vamos a darte unas breves indicaciones sobre cada fase, deteniéndonos en aquellas en las que te enfrentas a jefes finales.

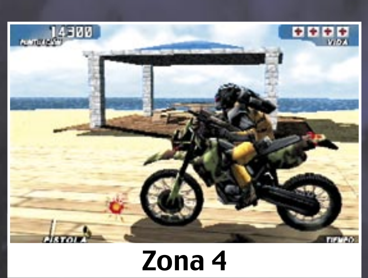
→ **Zona 1:** De nuevo en la playa de Astigos, en este primer nivel te darás cuenta de cuál va a ser la tónica de Misión: Rescate. Te acosarán numerosos enemigos. **Ten especial cuidado con los ninjas que saltan del agua** cerca del barco: ya sabes, parapétate y usa la escopeta.


Zona 1


Zona 2

→ **Zona 2:** La primera vez que usas el **rifle de francotirador**. Tienes que hacer frente a tres tandas de enemigos, que pueden moverse ocultos y asomarse por posiciones diferentes. La clave está en que apuntar lo mejor posible antes de usar el "zoom", para que el enemigo aparezca en la zona de tiro, o que al menos tengas que corregir lo menos posible la posición.
→ **Zona 3:** En Astigos te enfrentas a todo tipo de soldados, con una novedad: **hay numerosos inocentes** a los que no debes herir.


Zona 3

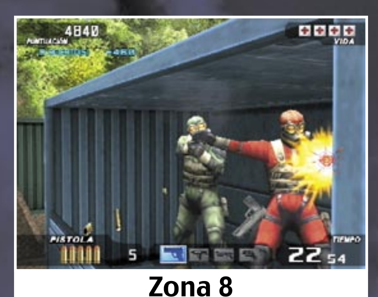

Zona 4



Zona 5


Zona 6


Zona 7


Zona 8


Zona 9


Zona 10

➜ **Zona 4:** Revivimos la fase de la persecución en jeep del Modo Arcade, aunque esta vez también hay motos. El gran problema es que dispones de poca munición para las armas especiales. **Reserva la ametralladora para usarla contra el mercenario** que te atacará desde el avión. Además, en medio de estos enfrentamientos tendrás que abatir a muchos soldados y destruir los motores del avión (puedes usar granadas con ellos para ir más deprisa). El combate final contra el mercenario será como en el modo Arcade, ya que te dispara desde la puerta de carga del avión.

➜ **Zona 5:** De nuevo en las calles de Astigos, los enemigos se han vuelto aún más peligrosos, y **algunos soldados rojos dan dos disparos** certeros seguidos. Reserva las granadas para el tanque que aparece al final.

➜ **Zona 6:** En los tejados debes usar tu **rifle de francotirador**, pero ahora los enemigos están todavía más alejados, así que es aún más importante que apuntes bien antes de usar el "zoom". Además, **hay inocentes**.

➜ **Zona 7:** Sigues a Jake y debes deshacerte de los soldados que te salen al paso. **Dispara a Jake** cada vez que te sea posible, pero ten cuidado, porque a mitad de camino **se asomará tras una esquina y te disparará por sorpresa**. Cuando coja a un rehén, elimina primero a los soldados y luego concéntrate para acertar en la cabeza o el codo de Jake. Tras librarte de unos camiones con tus granadas, Jake cogerá otro rehén, pero no habrá soldados por la zona. Cuando se esconda tras unas cajas, utiliza la ametralladora y esquiva sus cuchillos.

➜ **Zona 8:** Estás sobre un tren plagado de soldados. **Ten cuidado cuando se abran los vagones**, porque significa un disparo certero inmediato. **Comenzará a seguirte un vehículo blindado**. Elimina primero sus dos ametralladoras laterales (usando la tuya), a la vez que esquivas sus disparos y las embestidas. Después, acaba con el cañón central y con los soldados posteriores. Cuando te dispare con sus ametralladoras centrales, usa tu escopeta.

➜ **Zona 9:** Vuelves a usar tu **rifle francotirador** para eliminar a los soldados que te disparan desde una pared de rocas. La dificultad de esta fase es considerable, porque **muchos se ocultan entre la vegetación**. Además de apuntar con mucha precisión, memoriza la posición de todos. Tras el primer avance, disparas a los soldados en el lecho del río. Cuando veas aparecer **una lancha, dispara a la caja para hacerla explotar**. Lo mismo debes hacer con el camión que aparece en el muro un poco después, pero cuidado, porque un soldado te lanzará un disparo certero inmediatamente desde allí.

➜ **Zona 10:** En el patio de la fortaleza de Zott, te las tienes que ver con todo tipo de soldados. En esta zona, **tienes balas suficientes para usar la ametralladora** todo el trayecto.

➜ **Zona 11: Dispones de cinco segundos y una bala** de tu rifle de francotirador para acertar en la pistola de Zott e impedir la ejecución. Sólo podrás conseguirlo si logras enfocar al tirano en tu primer "zoom" bien...

➜ **Zona 12:** En el interior de la fortaleza te esperan todo tipo de soldados. Es una zona muy larga, así que memoriza las apariciones de soldados rojos. En determinados momentos, podrás **disparar a las puertas de las celdas** para liberar prisioneros. Antes, despeja la zona de soldados para no herir a los prisioneros.

➜ **Zona 13:** En un hangar poblado de soldados te espera el combate definitivo con Jake. Primero debes destruir la **ametralladora del avión**, teniendo muy en cuenta su cadencia de disparo para agacharte a tiempo. Tras destruir los dos motores, podrás centrarte en el combate con Jake. Le perseguirás por todo el escenario. Lo mejor es que antes de dispararle te centres en los soldados cercanos. Usa contra él la ametralladora, y ten cuidado con los cuchillos.

➜ **Zona 14: Dispones de cinco segundos y un disparo** de tu rifle de francotirador para dar en el detonador que Jake tiene en la mano. Tómate un instante para apuntar antes de dar al "zoom".


Zona 11


Zona 12


Zona 13


Zona 14



Misión: Crisis

Este modo de juego lo desbloqueas cuando acabas el modo Misión: Rescate, y se compone de 48 pruebas en las que sólo dispones de un punto de vida. La mayoría consisten en eliminar un número de enemigos en un tiempo determinado (que puede ser desde un par de segundos a un minuto), y con armas y munición predeterminadas.
Un auténtico reto para los mejores jugadores de *Time Crisis 3*.



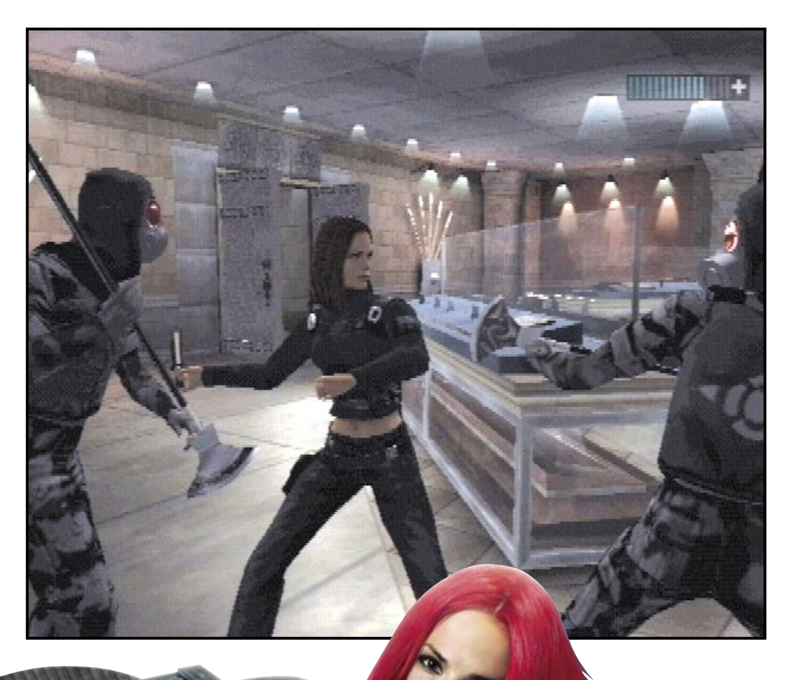


Compañía **Acclaim** | Género **Acción / infiltración** | Fecha prevista **21 de marzo**

La cara más atractiva del espionaje

ALIAS

Se llama Sydney Bristol y es una espía experta en infiltración, artes marciales, uso de alta tecnología y cambios de identidad. ¿Cómo? ¿Qué la conoces de verla en la tele? Shhhhh... No digas nada, que debe permanecer oculta...

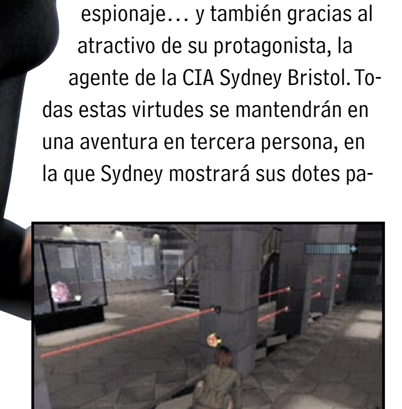


A pesar de haber estado poco tiempo en emisión en España, la serie "Alias" sedujo a muchos espectadores con su mezcla de acción y espionaje… y también gracias al atractivo de su protagonista, la agente de la CIA Sydney Bristol. Todas estas virtudes se mantendrán en una aventura en tercera persona, en la que Sydney mostrará sus dotes para la infiltración y el combate, que estarán a la altura de los mejores espías… o incluso irá más allá, porque va a mostrar algunos "trucos" nuevos.

NUESTRA MISIÓN SERÁ DESBARATAR LOS PLANES de una siniestra organización que está desarrollando una tecnología de control mental, para lo que viajaremos a lugares como Hong Kong, Río de Janeiro o Arabia Saudita. El primer toque original del juego será su componente aventurero: en cada misión Sydney asumirá una identidad diferente. Vestida de camarera, doctora o sofisticada millonaria, se introducirá en casinos o museos sin levantar sospechas, y conseguirá información para avanzar hablando con otros personajes.

Una vez en las zonas de máxima seguridad, dispondremos de gadgets de alta tecnología, como mini-cámaras o sistemas para "hackear" ordenadores, y movimientos de sigilo, tales como andar silenciosamente, apoyarnos en las paredes y mirar tras las esquinas, eliminar a los guardias por la espalda…

Jennifer Garner da vida en la TV a la bella espía de la CIA Sydney Bristol.



Recurriremos a los habituales "gadgets" de alta tecnología para burlar medidas de seguridad.

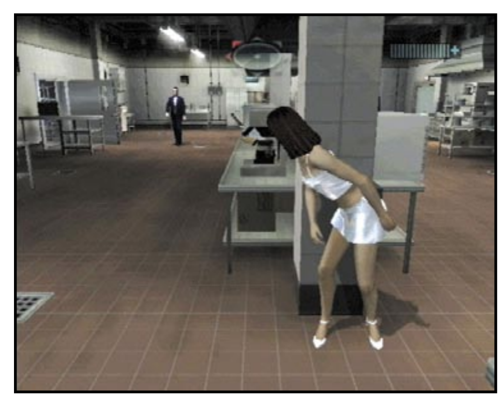


Sydney traerá movimientos nuevos, como abrir puertas mientras permanece pegada a la pared.



En determinados momentos, la pantalla se dividirá en dos para que veamos a los enemigos.


Como en la serie de televisión, Sydney cambiará de identidad para infiltrarse en terreno enemigo y poder conseguir información.

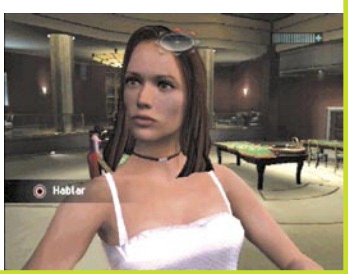

Una vez en las zonas de máxima seguridad, habrá que aprovechar nuestros movimientos de sigilo para intentar no ser vistos.


También podremos recurrir a la acción, eliminando a los enemigos en silencio por la espalda o bien entablando combate directo.

En consola, como en la tele

El argumento del juego ha sido creado para la ocasión por los guionistas de la serie, y los fans pueden estar tranquilos: estarán todos sus elementos, desde el elenco de secundarios que nos servirá de apoyo logístico en las misiones (como el genio de la tecnología Marshall Flankman o el agente de la CIA Michael Vaughn), hasta el aspecto de la protagonista, muy parecido a la propia Jennifer Garner. Incluso se está trabajando en un perfecto doblaje al castellano, con las mismas voces que escuchamos en la serie de TV.







Incluso habrá movimientos originales, como abrir las puertas mientras estamos pegados a la pared. Además, en ciertos momentos, un sistema "multicámara" dividirá la imagen en dos para que podamos dirigir a Sydney y al mismo tiempo ver a los enemigos.

SI ALGO CARACTERIZARÁ A *ALIAS*, SERÁ LA MEZCLA de infiltración y acción. En ocasiones no habrá más remedio que combatir, e incluso si somos detectados mientras nos infiltramos siempre podremos enfrentarnos a los enemigos. Los creadores del juego están cuidando mucho este aspecto, ya que ejecutaremos una amplísima variedad de golpes de artes marciales, incluidos agarres, y utilizaremos como armas botellas y escobas, así como otras más habituales, léase metralletas, aunque su munición limitada nos impedirá usarlas en exceso.

A este completo desarrollo hay que añadir unos gráficos que prometen ser muy realistas y detallados, que pondrán la guinda a un título que puede decir mucho en las aventuras de espionaje.

Sydney Bristol debutará en PS2 con un juego que mezclará las dosis de espionaje y la acción de la serie con un desarrollo de juego muy variado.



Para "hackear" ordenadores o abrir cerraduras habrá que resolver sencillos puzzles.


En las peleas, Sydney usará un buen abanico de armas improvisadas, como escobas o botellas.



LA CLAVE	Infiltración, acción, toques aventureros, calidad gráfica... *Alias* puede tenerlo todo para triunfar en PS2 como lo hizo en TV.	PRIMERA IMPRESIÓN MB

Compañía **THQ** | Género **Plataformas** | Fecha prevista **15 de marzo**

Plataformas y aventuras en la selva

TAK Y EL PODER DE JUJU

Si los concursantes del televisivo programa "La selva de los famosos" tuvieran que superar los mismos peligros "jungleros" que el protagonista de este juego, pocos se atreverían a participar...





Últimamente, los juegos de plataformas basan sus aventuras en futuristas mundos repletos de moderna tecnología... pero este simpático juego nos trasladará a un lugar más primitivo pero no por ello menos peligroso: un mágico mundo selvático.

Todo empieza cuando los habitantes de la aldea de Tak, el protagonista del juego, son transformados en ovejas por el malvado hechicero Tlaloc, que además ha robado unas poderosas piedras lunares. Por supuesto, a nosotros nos tocará resolver esta complicada situación, lo que nos llevará a superar todo tipo de peligros en una frondosa y peligrosa selva, que exploraremos con libertad y donde no faltarán mortíferos acantilados, tenebrosas cavernas y todo tipo de parajes naturales.

COMO BUEN PLATAFORMAS, LOS SALTOS llevarán la voz cantante, pero además contará con otros interesantes elementos, como combates en los que utilizaremos porras o cerbatanas, la resolución de puzzles o la utilización de poderes mágicos que nos irán otorgando los dioses. Pero sin duda, uno de los puntos más importantes de *Tak y El Poder de Juju* será la interacción con los animales de la selva, cuya ayuda será indispensable en más de una ocasión. Así, por ejemplo, montaremos un rinoceronte para derribar algunas barreras, utilizaremos los árboles que doblan los orangutanes como trampolín...

Tan "selvático" desarrollo vendrá acompañado por unos gráficos muy vistosos y coloridos que serán el complemento ideal para el marcado toque de humor que destilará todo el juego (¡incluso tendremos que disfrazarnos de gallina!). Así que ya sabes, si quieres viajar a la jungla desde la comodidad de tu sillón, este título te lo pondrá en bandeja.

LA CLAVE Un plataformas de corte clásico, donde aparte de los típicos saltos, habrá mucha acción, magia, puzzles y, sobre todo, humor. **PRIMERA IMPRESIÓN**

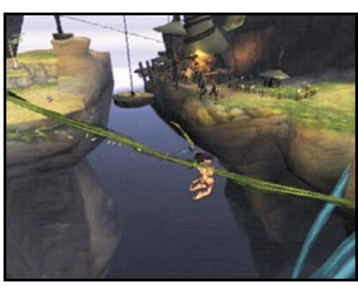


El héroe del juego es Tak, un simpático y valiente indígena que tendrá que salvar a su tribu.

Aunque las plataformas serán las base del juego, tampoco faltarán los combates y los puzzles.



Interactuar con los animales del entorno será imprescindible para superar ciertos obstáculos.



El humorístico argumento del juego nos llevará a superar peligros en diversos parajes naturales.



Sony vuelve a entrar en el terreno de juego

ESTO ES FÚTBOL 2004

Tras haber sufrido varios retrasos, por fin hemos podido ponerle las manos encima a la nueva propuesta de Sony en esto de los simuladores de fútbol. Y la verdad es que no está nada mal.



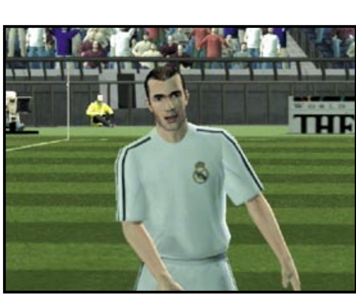
Si bien es cierto que el juego llega un poco tarde respecto a las últimas entregas de sus directos competidores, *FIFA* y *Pro Evolution Soccer*, lo cierto es que *Esto es Fútbol 2004* promete sorprender a todos los aficionados al buen balompié.

Con la estrella del Atlético de Madrid Fernando Torres como imagen representativa y la sencillez de manejo de siempre, esta nueva edición intentará ofrecer un fútbol mucho más realista que lo visto en anteriores entregas. Y la verdad es que, aunque la beta que hemos jugado todavía presenta algunos fallos, ya puede apreciarse que el nivel gráfico y la Inteligencia Artificial han mejorado notablemente. Además, las señas de identidad de *Esto es Fútbol* se han visto ampliadas y mejoradas en esta entrega: pases medidos, control con el balón pegado a los pies, regates pulsando un botón, flechas que nos ayudan en los corners y faltas, jugadores modelados de manera fotorrealista...

PERO LA SORPRESA DE *ESTO ES FÚTBOL 2004* no radica sólo en su lavado de cara o en contar de nuevo con las licencias de la FiFPro y los comentarios de Carlos Martínez (el comentarista de Canal +) y Julio Maldonado "Maldini", sino en que además de los habituales modos de juego que hemos podido disfrutar en la saga hasta el momento (amistosos, ligas y torneos), ahora también podremos enfrentarnos en un completo modo Online, que promete hacer las delicias de todos los que quieran demostrar su calidad a través de la Red frente a otros "futboleros" de toda Europa. El mes que viene os desvelaremos todos los detalles del juego, así que id calentando, ¡¡que el espectáculo continúa!!

LA CLAVE Si consiguen arreglar los fallos presentes en la beta, estaremos ante un título dispuesto a hacerse un hueco entre los grandes. **PRIMERA IMPRESIÓN MB**

El sencillo control y la forma de jugar será igual al de anteriores entregas, aunque algo mejorado.

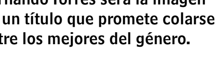


Gracias al fotorrealismo de los jugadores, reconoceremos a nuestros ídolos favoritos.



Podremos disputar más de 23 ligas, con 900 equipos y 18.000 jugadores.





Fernando Torres será la imagen de un título que promete colarse entre los mejores del género.





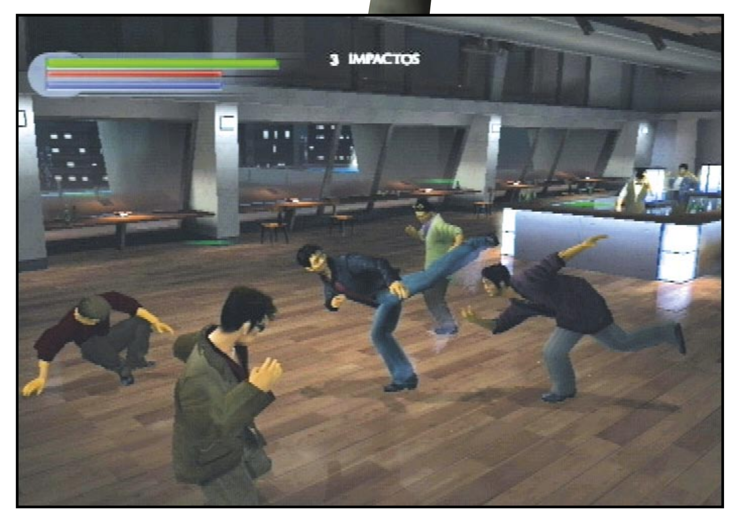
Compañía **Sony** | Género **Acción** | Fecha prevista **12 de marzo**

Acción "made in Hong Kong"

CUESTIÓN DE HONOR

El actor Jet Li presta su imagen a un juego donde combates y tiroteos estarán asegurados.

El cine de acción de los últimos años ha adoptado cientos de clichés estéticos del cine oriental (planos a cámara lenta, acciones imposibles...), y eso es precisamente lo que podremos ver en este juego. Nosotros manejaremos a un joven llamado Kit, al que el conocido actor Jet Li pone rostro, que tendrá que "lidiar" con los malos de turno en combates plagados de artes marciales y acción a raudales, mientras se desarrolla un argumento muy "peliculero". Pero no sólo habrá que pelear, ya que también debemos superar tiroteos y momentos de sigilo. Y todo ello con un aspecto gráfico digno de cualquier "peli" del género, en el que no faltarán los típicos escenarios cinematográficos, como sórdidos callejones o restaurantes orientales, y unas animaciones tan espectaculares como los combates. Por todo esto y más, si te gustan las artes marciales y el cine de acción, éste será un título a tu medida.



En *Cuestión de Honor* seremos un joven experto en artes marciales, al que controlaremos con los dos sticks del mando: el izquierdo para mover al personaje y el derecho para realizar los golpes.





LA CLAVE Marcado sabor cinematográfico para un título que traerá intensos combates de artes marciales y frenéticos tiroteos. **PRIMERA IMPRESIÓN** B

Compañía **Namco** | Género **Velocidad** | Fecha prevista **25 de Marzo**

Rivalidad sobre cuatro ruedas

R-RACING

Dos mujeres, rivales en los circuitos, protagonizan este prometedor juego de velocidad que toma el "relevo" de la conocida serie *Ridge Racer*.



R-Racing llevará al asfalto la rivalidad de dos mujeres que se medirán en las más variadas pruebas. En casi todas competiremos contra otros coches, que mostrarán un indicador de "presión" según nos acerquemos.





El "heredero" de la serie *Ridge Racer* nos presenta un estilo de conducción asequible y divertido envuelto en un gran apartado gráfico. Lo más sorprendente será el modo Campeonato, donde según vayamos ganando carreras conoceremos la historia de Rena Hayami y su eterna rivalidad con otra piloto, Gina Cavalli. En este modo encontraremos pruebas de diversa índole, como carreras de larga duración e incluso rallies, en un total de 14 circuitos, algunos de ellos reales, como el mítico Suzuka. Y en cuanto a los coches, habrá 35 modelos, todos reales y de distintas categorías (habrá coches de rally, clásicos, prototipos...).
A la hora de conducir, *R-Racing* apostará por un control sencillo (nada que ver con un *Gran Turismo*), pero aportando algunas ideas nuevas. Por ejemplo, si nos colocamos detrás de los rivales podemos llegar a agobiarles, y cuando se llene el "medidor de presión", cometerán un error que nos permitirá adelantarles. Este detalle es lo más original de un juego que promete, aunque las primeras horas de juego nos han resultado muy fáciles. El mes que viene os contaremos todo sobre él.



LA CLAVE Un juego de velocidad asequible de controlar y visualmente muy espectacular. Eso sí, su dificultad nos parece realmente escasa. **PRIMERA IMPRESIÓN** MB



COMPUTER HOY JUEGOS

presenta la colección Los Mejores Juegos para PC



GUÍA RÁPIDA Y MANUAL

Y ADEMÁS

Incluye manual y guía rápida

para jugar sin problemas

JUEGO+REVISTA **3,99€**

A LA VENTA EL 3 DE FEBRERO

LOS + VENDIDOS

(↑) **1. El paciente inglés**
- Género: **Drama**
- Distribuidora: **Lauren Films**
- Precio: **22,95 €**



(=) **2. La vida de Brian**
(↑) **3. ESDLA: La Comunidad del Anillo**
(↓) **4. ESDLA: Las Dos Torres E. Extend.**
(N) **5. ESDLA: Las Dos Torres E. Normal**
(↑) **6. Caballeros de la mesa cuadrada**
(N) **7. La liga de los Hombres Ext. E. Col.**
(N) **8. Gladiator**
(N) **9. Ice Age. La Edad de Hielo**
(N) **10. The Ring**

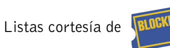
LOS + ALQUILADOS

(N) **1. La Liga de los Hombres Extr.**
- Género: **Aventuras**
- Distribuidora: **Fox**
- Precio: **23,95 €**



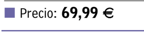
(N) **2. Tomb Raider La cuna de la Vida**
(N) **3. Confidence**
(N) **4. Diablo**
(N) **5. Jeepers Creepers 2**
(N) **6. Como Dios**
(=) **7. Última llamada**
(N) **8. El cazador de sueños**
(N) **9. Dos tipos duros**
(N) **10. Mi vida sin mi**

Listas cortesía de



NUESTROS FAVORITOS

(=) **1. Las Dos Torres Ed. Col.**
- Género: **Fantasía**
- Distribuidora: **Columbia**
- Precio: **69,99 €**



(=) **2. Indiana Jones (Trilogía)**
(N) **3. Piratas del Caribe Ed. Esp.**
(↓) **4. Alien Quadrilogy**
(↑) **5. X-Men 2 Ed. Coleccionista**
(=) **6. La Comunidad del Anillo Ed. Col.**
(N) **7. La Liga de los Hombres Extr.**
(↓) **8. Matrix Reloaded**
(↓) **9. Hulk Ed. Coleccionista**
(=) **10. Harry Potter y la Cámara...**





■ **¿Hay algo peor que un pirata? Sí, un pirata maldito...**

Piratas del Caribe
La maldición de la Perla Negra
Edición Especial Coleccionista

Las películas de piratas hacía mucho que habían caído en el olvido de Hollywood. Pero eso ha cambiado gracias a esta increíble superproducción. Protagonizada por Johnny Deep y Orlando Bloom (Légolas en "El Señor de los Anillos"), la historia bebe de las mejores películas clásicas y reúne todos los elementos indispensables del género: secuestros, maldiciones, tesoros, damiselas en apuros, un héroe enamorado y, por supuesto, muchos piratas. Casi te dan ganas de ponerte un parche en el ojo y una pata de palo y hacerte pirata. Quedaos con el nombre, van a hacer dos secuelas más...

■ **Toda la familia se lo va a pasar en grande con esta aventura.**

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Walt Disney
Precio: 23,95 €
Discos: 2
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Castellano e Inglés. DTS: Castellano. Dolby Digital 2.0: Inglés.

Subtítulos:
- Castellano, Inglés, Sueco, Noruego, Danés, Finlandés...

Extras:
- Comentarios en audio.
- Escenas eliminadas.
- Imágenes.
- Historia interactiva de piratas.
- DVD Rom...

PELÍCULA: MB | EXTRAS: E

■ **Jackie Chan se va de vacaciones a Londres**

Los rebeldes de Shanghai

Después del éxito de la primera entrega, Chan vuelve a repetir personaje y compañero, aunque esta vez se trasladen del salvaje Oeste al refinado Londres del siglo XIX. Allí, entre divertidas ocurrencias y acrobáticas peleas de artes marciales, tendrán que vengar al padre de Chan y detener una conspiración contra la corona inglesa.

■ **Lo habitual en las últimas películas del actor.**

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Walt Disney
Precio: 19,95 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Castellano, Inglés. Dolby Digital 2.0: Húngaro.

Subtítulos:
- Castellano, Inglés, Húngaro, Inglés para sordos.

Extras:
- Manual de lucha.
- Comentarios de los guionistas y del director.
- Acción a tope...

PELÍCULA: B | EXTRAS: B

■ **Prepara tus balas de plata, soldado**

Dog Soldiers

Película entretenida si te va el tema de los hombres lobo. Un grupo de soldados ingleses realizan maniobras en Escocia cuando se topan con un grupo de licántropos que no está dispuesto a dejarles escapar. Refugiados en una casa en mitad de un bosque, el grupo tendrá que intentar resistir hasta la salida del Sol... si pueden.



■ **Su bajo presupuesto hace que flojee un poco.**

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Paramount
Precio: 24 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Castellano, Inglés.

Subtítulos:
- Castellano, Inglés, Portugués.

Extras:
- Menús interactivos.
- Acceso directo a escenas.

PELÍCULA: B | EXTRAS: M







■ El fin del mundo ha comenzado en el Reino Unido

28 días después

Un virus derivado de la rabia y que se contagia con mucha facilidad escapa de control e infecta a casi toda la población de Inglaterra. Las personas infectadas se comportan como zombis, atacando a los supervivientes que aún quedan en el país. Un grupo de estos supervivientes irá abriéndose paso de ciudad en ciudad en busca de una esperanza, antes de que sea demasiado tarde y todos sucumban a la plaga de zombis que asola Inglaterra.

■ **Suspense, tensión, miedo, lo tiene todo para atarte al sofá.**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Fox
Precio: 24,99 €
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Castellano, Inglés

Subtítulos:
- Inglés, Castellano.

Extras:
- Comentarios del director.
- 8 escenas inéditas.
- Storyboards.
- Vídeo musical.
- Galería de fotos.
- Pura rabia: Cómo se hizo.
- Trailers.

■ PELÍCULA: MB ■ EXTRAS: MB

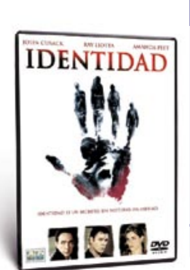


■ 11 personas, un hotel, un asesino...

Identidad

Un grupo de personas, se ven sorprendidas por una tormenta y terminan refugiándose en un hotel de carretera. Allí, poco a poco un misterioso asesino irá acabando con ellos, dejando cada vez un número junto a su víctima. La tensión y el suspense conducen a un sorprendente final que convierte "Identidad" en una de las mejores películas de suspense de los últimos tiempos.

■ **Si te gusta el suspense y quieres descubrir al asesino, esta película te dejará con un muy buen sabor de boca.**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia
Precio: 24 €
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Castellano, Inglés, Húngaro.

Subtítulos:
- Castellano, Inglés, Portugués, Holandés, Húngaro.

Extras
- Tráiler de cine.
- Comentarios.
- Escenas nunca vistas.
- Cómo se hizo.
- Filmografías.
- Final alternativo.
- Comparación con los Storyboards...

■ PELÍCULA: MB ■ EXTRAS: MB

Huevos de Pascua
(Los Extras Ocultos)

Los Huevos de Pascua son en los DVD lo que los trucos en los videojuegos. Es decir, extras ocultos que sólo se descubren haciendo alguna maniobra especial. En esta sección podréis descubrir los más interesantes.

Piratas del Caribe

→ EL AUTÉNTICO JACK SPARROW:
En el disco 2, ve al menú principal y selecciona "Serenata a la luz de la luna". En la siguiente pantalla, ilumina "Menú Principal" y pulsa ↓ dos veces. Se iluminará un diente del esqueleto. Pulsa Enter. Verás una entrevista con el guitarrista Keith Richards (de los Rolling Stone) en la que habla de cómo Johnny Depp se basó en él para crear a su personaje.



Terminator 3

→ 7 DETRÁS DE LAS CÁMARAS:
Ve a la base de datos Skynet y selecciona a John Connor, Kate Brewster, General Brewster, modelo 101 de la serie 850, Unidad de Infiltración, T-X "Terminator", vehículos de asalto aéreos o terrestres T-1 o unidades Hunter-Killers. En la pantalla en la que aparece el personaje elegido, pulsa → y después ↑. Verás el vídeo en la esquina superior derecha enmarcado en rojo. Pulsa Play y verás un pequeño "detrás de las cámaras" de ese personaje en cuestión.



■ Las aventuras del joven Sherlock Holmes

El secreto de la pirámide

Aunque Sherlock Holmes y el Doctor Watson se conocieron siendo adultos según su creador, esta película para toda la familia juega con la posibilidad de que ambos se conocieran en el colegio, lugar donde vivirían sus primeras aventuras detectivescas, forjarían su amistad y conocerían a temibles villanos, como el Profesor Moriarty. Todo un clásico.

■ **El mito de Holmes desde una nueva perspectiva.**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Paramount
Precio: 24 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Inglés. Dolby Digital Sorround: Castellano, Francés, Alemán, Italiano.

Subtítulos:
- Castellano, Inglés, Portugués, Búlgaro, Alemán, Francés, Inglés para sordos...

Extras:
- Menús interactivos
- Acceso directo a escenas.

■ PELÍCULA: B ■ EXTRAS: M

■ Nos teletransportamos de nuevo al Enterprise

Star Trek V Edición Coleccionista

La quinta entrega de una de las sagas galácticas más famosas llega en DVD en una edición cuidada y cargada de extras. El Capitán Kirk, Spock y el resto de la tripulación del Enterprise se ven envueltos en otra de sus increíbles aventuras para mantener el Universo a salvo de cualquier amenaza.

■ **Si eres un "trekie" tienes que hacerte con esta edición de coleccionistas.**



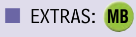
■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Paramount
Precio: 27,02 €.
Discos: 2
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Inglés. Dolby Surround: Castellano, Italiano, Francés.

Subtítulos:
- Castellano, Inglés, Francés, Italiano.

Extras:
- Comentarios de William Shatner y Liz Shatner.
- El Universo Star Trek.
- Producción.
- Escenas eliminadas.
- Publicidad...

■ PELÍCULA: B ■ EXTRAS: MB





¡¡Sorteamos 10 juegos 007: Todo o Nada!!

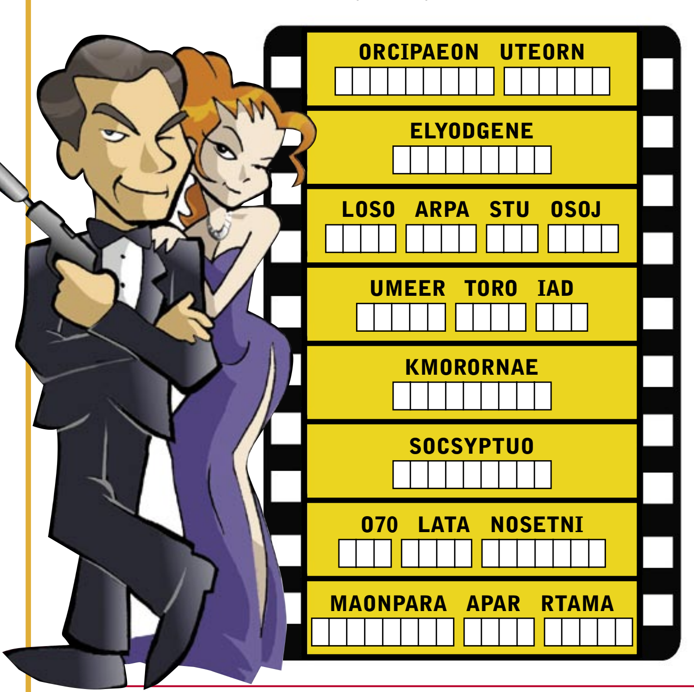
¡Envía un SMS con tu móvil al número 5354!

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 5354 escribiendo: "Play62 (espacio) respuesta correcta". Podrás ganar uno de los 10 juegos *007: Todo o Nada* para PS2 que Electronic Arts y Play2Manía sortearemos entre los que enviéis la solución correcta.

LA SAGA 007

ESTE BOND ES INCORREGIBLE CON LAS MUJERES...

O eso parece al ver sus películas, ¿qué tal si jugamos ahora con ellas y ordenamos los nombres de ocho entregas de la saga de espionaje más famosa de todos los tiempos? Imposible haberlas olvidado.



HUMOR







SOPA DE LETRAS

COMO BIEN SABÉIS, EN "TODO O NADA" JAMES BOND RECORRE FRENÉTICAMENTE Y EN TERCERA PERSONA UN JUEGO LLENO DE ACCIÓN.

Nuestra PS2 ha visto pasar un buen número de ellos y ahora te toca y encontrar los nombres de doce juegos en tercera persona y con mucha ación, que seguro te dejaron un buen sabor de boca.

T	L	P	E	G	W	V	K	C	V	R	T	V	T	W	M	V	X	O	E
Y	A	W	A	T	E	G	E	H	T	L	G	K	I	T	H	E	N	G	N
I	S	W	V	M	J	X	V	R	U	Z	P	J	R	P	C	Z	I	Q	Y
O	L	G	W	N	R	V	M	T	R	U	E	C	R	I	M	E	H	P	A
T	Y	V	E	T	T	P	X	H	Z	H	O	H	D	J	G	Z	P	Y	P
D	R	F	I	L	K	O	I	A	E	V	P	J	H	S	Q	J	S	G	X
A	A	E	O	K	M	T	I	G	T	A	V	I	C	E	C	I	T	Y	A
T	C	G	C	K	M	Z	H	V	W	B	D	M	N	J	X	P	F	H	M
P	C	K	K	A	F	J	S	Z	Z	U	L	A	A	S	Q	F	Y	T	E
M	O	D	N	F	P	V	K	T	K	N	I	B	I	N	G	S	A	K	A
J	O	G	G	J	B	J	X	R	H	A	V	E	N	L	H	Z	E	O	S
O	N	T	N	Y	S	T	N	M	X	Z	M	R	B	P	W	U	Q	L	N
H	L	N	A	V	F	H	O	T	W	M	A	M	Q	A	L	L	N	O	P
L	C	B	X	I	K	O	M	M	H	Z	E	X	N	W	X	R	Q	T	D
T	W	I	N	C	A	L	I	B	E	R	D	T	G	I	C	K	G	F	D
K	C	F	N	C	Q	J	J	C	H	J	E	M	R	D	O	Y	M	O	B
L	B	O	C	K	F	G	S	T	W	D	N	P	L	Z	X	I	Y	Y	Z
O	C	Y	Q	X	H	V	W	S	P	D	S	E	L	G	M	S	N	B	D
R	E	T	N	U	H	Y	T	N	U	O	B	T	T	Q	A	M	P	G	X
Z	U	Q	B	U	Z	B	T	G	Z	P	A	S	X	Z	O	M	Z	B	V



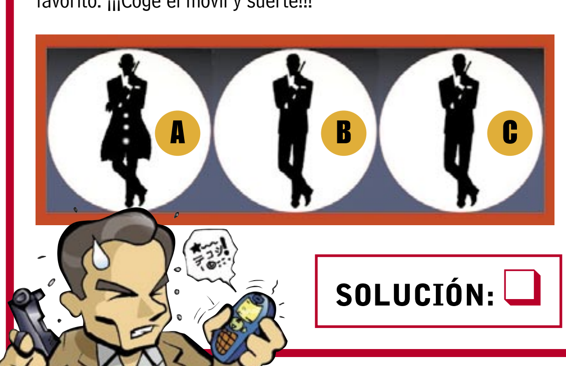
Juegos a buscar:

BOUNTY HUNTER, HAVEN, SPHINX, HITMAN, MANHUNT, TAZ WANTED, SLY RACCOON, TRUE CRIME, GTA VICE CITY, MAX PAYNE, THE GETAWAY, TWIN CALIBER

PASATIEMPO CONCURSO

DESCUBRE AL IMPOSTOR

ES NORMAL QUE MUCHOS QUIERAN IMITAR LAS CUALIDADES DE JAMES BOND. Pon mucha atención y descubre dónde se esconde la silueta falsa de nuestro espía favorito. ¡¡¡Coge el móvil y suerte!!!



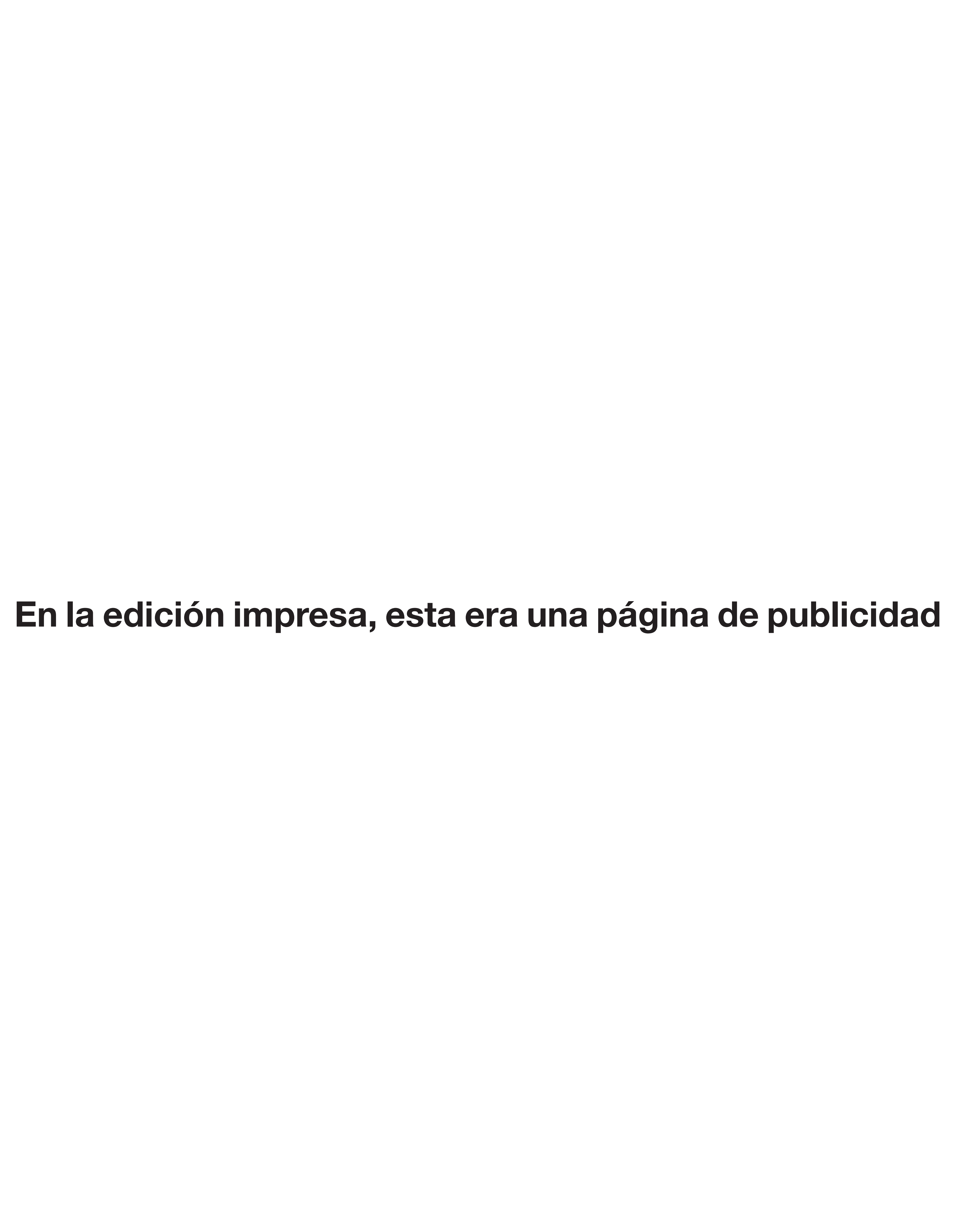
SOLUCIÓN: ☐

BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo: play62 espacio respuesta correcta. (Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: play62 b)

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 16 de febrero al 16 de marzo de 2004.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

EN EL PRÓXIMO NÚMERO

A LA VENTA EL 15 DE MARZO

SUPLEMENTO
→ LOS BOMBAZOS 2004

Descubre los juegos que te van a alucinar en los próximos meses: *Syphon Filter Omega Strain, Metal Gear Solid 3, FF XII...*

COMPARATIVA
→ ACCIÓN TÁCTICA

Descubre cuál da más guerra: *Rainbow Six 3, Ghost Recon, SOCOM II, Conflict Desert Storm...*

GUÍA
→ 007: TODO O NADA

Convertirse en Bond no es sencillo, pero con nuestra guía seguro que no tienes problemas.

Si quieres estar al tanto de las últimas noticias y lanzamientos relacionados con PS2, no puedes perderte el próximo número de Play2Manía: estará repleto de interesantes contenidos.

→NOVEDADES

Analizaremos a fondo títulos tan esperados como *SOCOM II, .Hack!, Baldur's Gate Dark Alliance 2, Mánager de Liga 2004, Forbidden Siren, Spy Hunter 2, Cy Girls, Conan...*

→PREVIEWS

Y no te quedes sin conocer nuestras primeras impresiones de futuros éxitos como *Smash Court Tennis 2, Sing Star, Dos Policías Rebeldes 2, Hyper Street Fighter II, Isle of Man TT Superbikes...*

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

PREVIEW
→ HITMAN 3

Vuelve el asesino más famoso de los videojuegos en una aventura llena de alternativas, seria y muy adulta.

→PERIFÉRICOS

Volantes, mandos DVD, pistolas, tarjetas de memoria... Como todos los meses, daremos un repaso a los nuevos complementos para PS2.

→GUÍAS Y TRUCOS

No te pierdas nuestra sección de trucos y guías, el mes que viene encontrarás las soluciones para *Los Sims Toman la Calle* y *Dragon Ball Z Budokai 2.*

→GUÍA DE COMPRAS

Los mejores juegos para PS2 comentados y puntuados, para que hagas bien tus compras.

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez.
playmania@hobbypress.es

Edita HOBBY PRESS S.A.
Directora General: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos: Paola Procell.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es.
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña, E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 806 015 555 - Fax: 902 540 111
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: COBRHI 28864 Ajalvir, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 5/2004

Printed in Spain

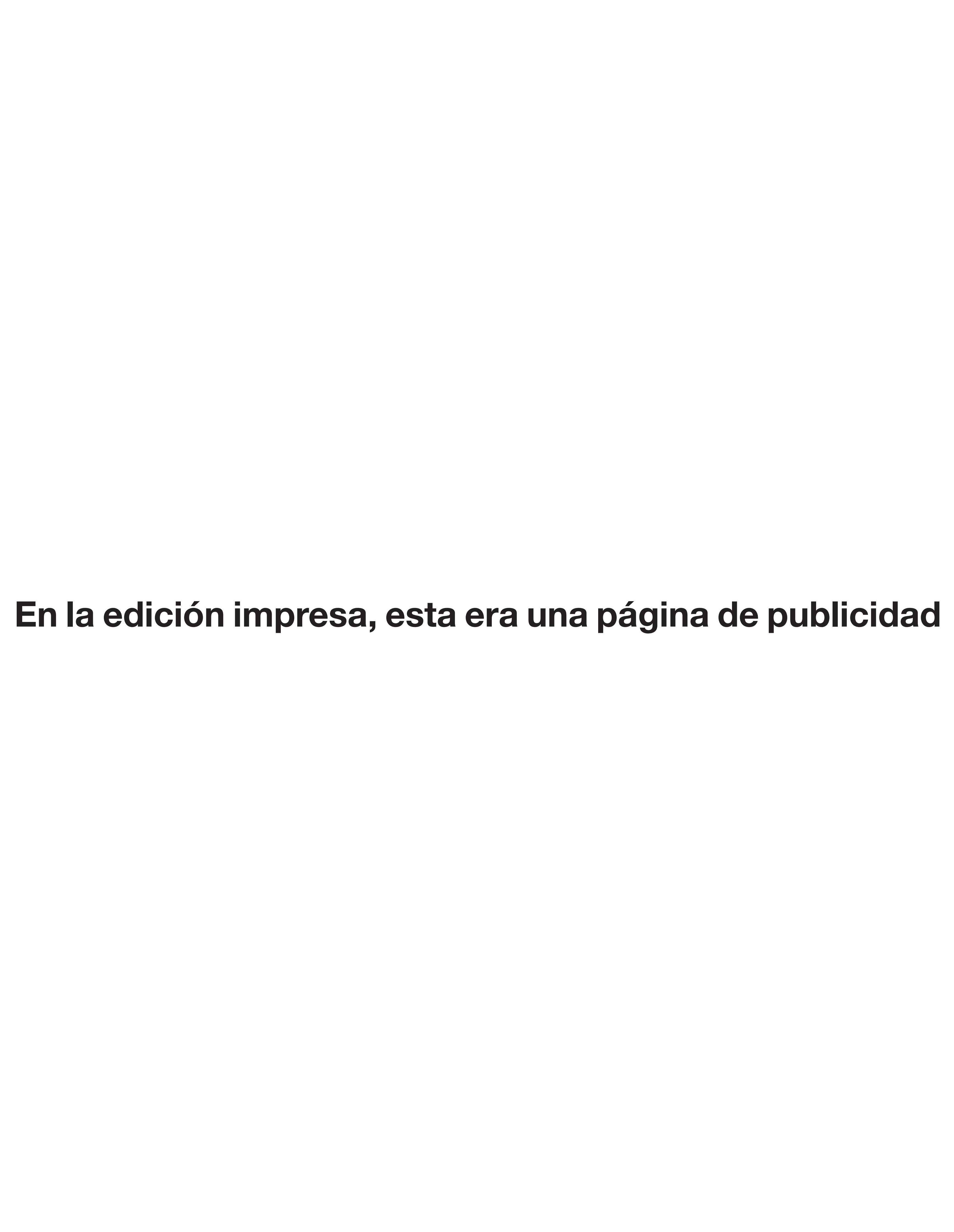
Publicación controlada por OJD

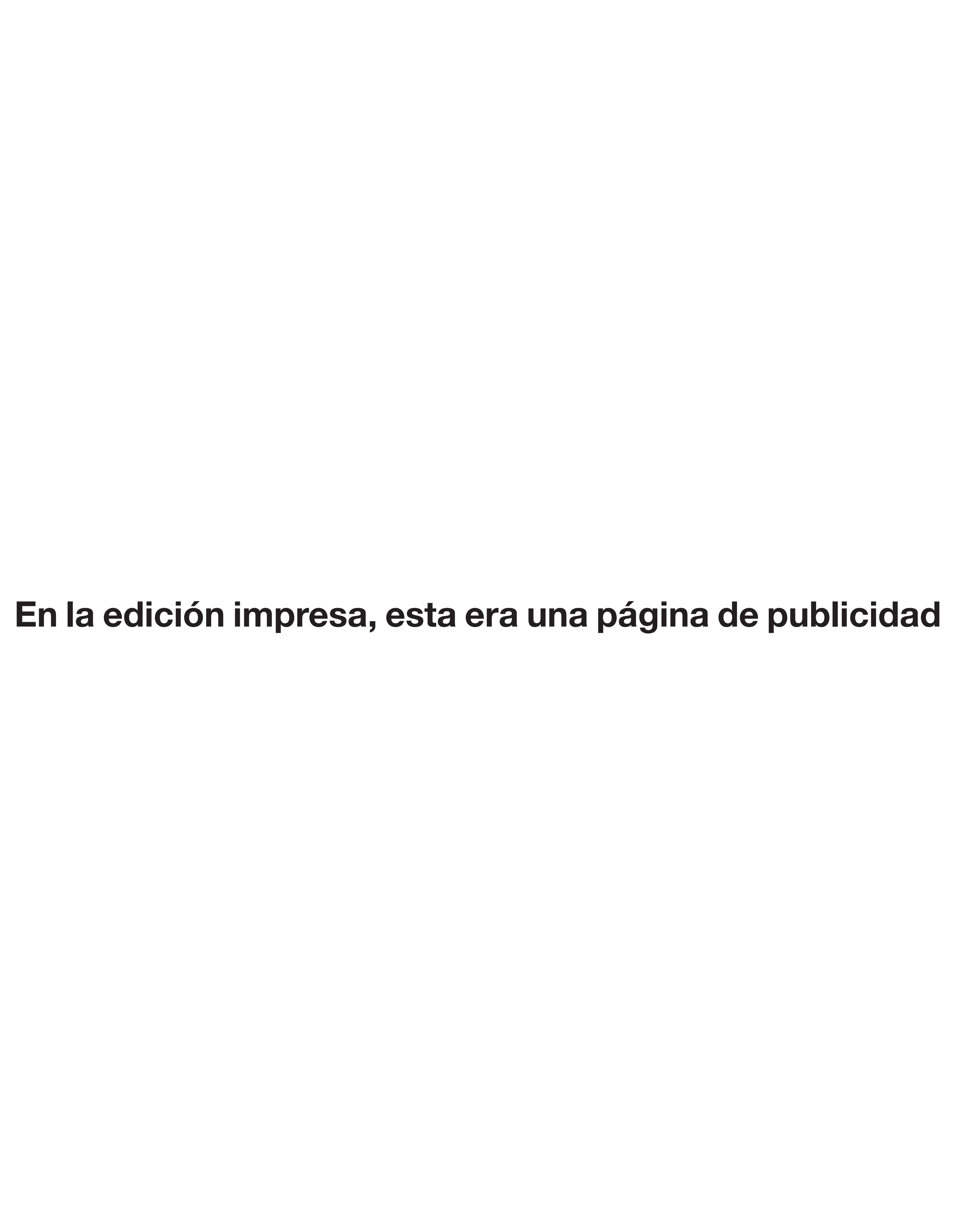
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

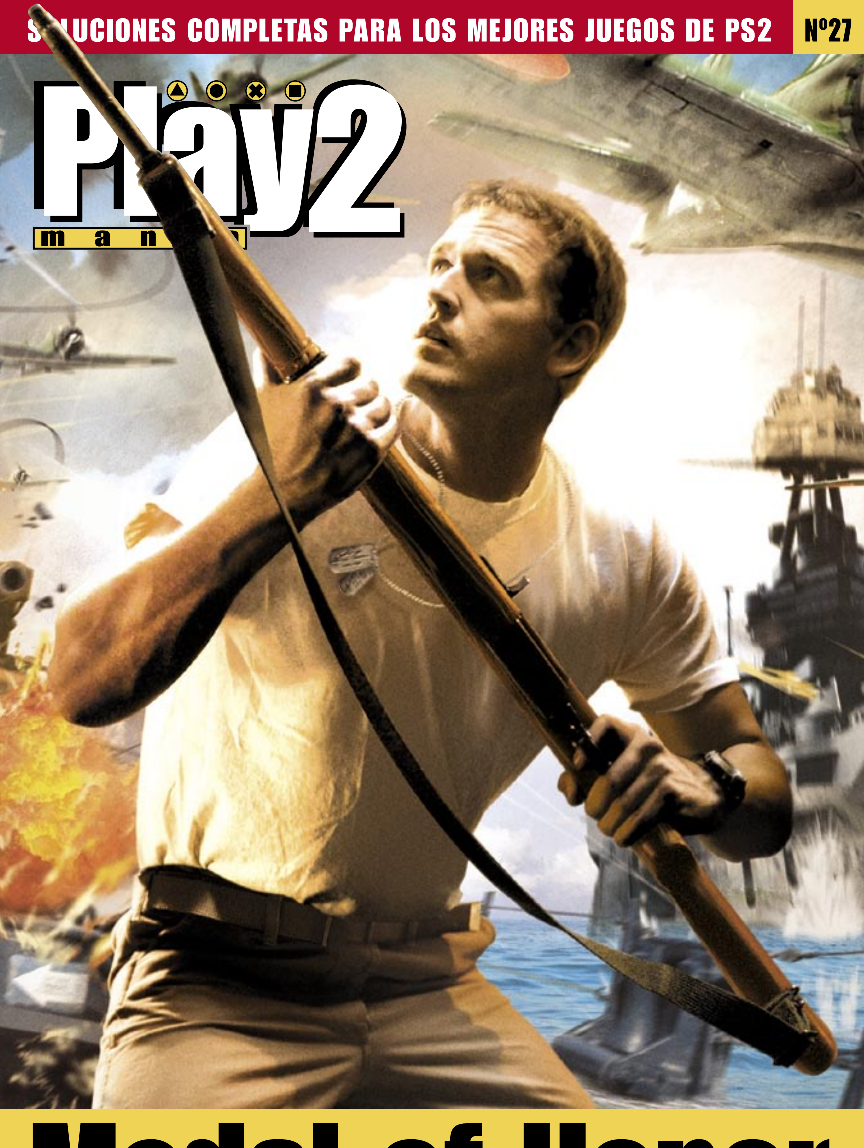
HOBBY PRESS

Hobby Press es una empresa de Axel Springer




En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Medal of Honor
Rising Sun

Consejos • Mapas • Armas • Trucos • Extras

La insoportable humedad de la selva, la vegetación golpeándote en el rostro, la tensión y el miedo de saber que el enemigo se esconde en cada rincón, el sudor haciendo que tu arma resbale entre los dedos...
La Segunda Guerra Mundial continúa lejos de Europa. Has sido trasladado al Pacífico para frenar el avance del ejército japones. Tranquilo, mete en tu mochila esta guía y volverás a casa para contarlo, palabra.

ARMAS


WELROD


M1 GARAND

Otra cosa no, pero variedad a la hora de librarte de tus enemigos la hay... y mucha. Aprende a usar cada una de tus armas en el momento adecuado y tendrás más posibilidades de salir de una pieza de cada misión.

PISTOLAS

- **M1911:** una de las armas más comunes del juego, pero que no usarás demasiado. **Su potencia es escasa** y a largas distancias deja bastante que desear. Sólo es **recomendable si pillas a un enemigo por sorpresa** y a corta distancia.
- **Welrod:** su mejor baza es lo silenciosa que resulta, además de una **potencia en cortas distancias** realmente devastadora. En contra, su **lentitud a la hora de recargar** y que haya que realizar dicha operación tras cada disparo al no usar cargador de balas.

RIFLES Y ESCOPETAS

- **M1 Garand:** un rifle de notable potencia y que usarás en muchas ocasiones. Posee una **gran precisión**, lo que lo hace bastante **recomendable para las medias distancias**. Lástima que sólo se pueda recargar cuando hayas vaciado el cargador, lo que hace que tengas que estar especialmente atento a este detalle.
- **Springfield ´03:** un magnifico **rifle de precisión** con el que podrás abatir a tus enemigos desde distancias realmente grandes y de un solo disparo la mayoría de las veces. Como era de esperar es **realmente lento a la hora de recargar**, por lo que deberías usarlo desde lugares seguros y siempre a cubierto.
- **Winchester 1893:** la única escopeta que tendrás en tus manos, pero debido a su **efectividad** no echarás de menos ninguna otra. **En enfrentamientos a corta distancia resulta letal**, incluso contra varios enemigos a la vez.

SUB-AMETRALLADORAS

- **M1 SMG Thompson:** una de las clásicas de la Segunda Guerra Mundial, y una estupenda herramienta a la hora de batir grupos de enemigos por su **rápida cadencia de tiro**. Lamentablemente, su **enorme retroceso** hace que sea muy poco precisa.
- **SMG Stern Mk II:** se convertirá en una de tus favoritas por su **enorme capacidad de fuego** y lo


SPRINGFIELD '03

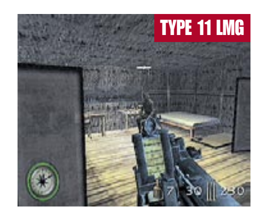

WINCHESTER 1893

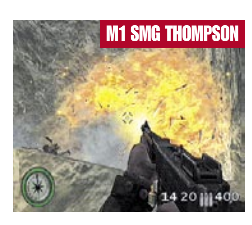
silenciosa que resulta.Si vigilas el estado del cargador continuamente, podrás usarla en casi cualquier situación.

AMETRALLADORAS

• **Type 11 LMG:** pesada y **muy lenta** a la hora de cambiar el cargador pero **realmente potente**, especialmente contra batallones de japoneses. **No encontrarás demasiada munición,** por lo que no la usarás muy a menudo.

• **Type 99 LMG:** una ametralladora pesada que **arrasa con todo**. Basta con apretar unos segundos el gatillo y hacer una barrida para ver cómo tus enemigos caen como moscas. **Procura que no te pillen recargando** en mitad de un enfrentamiento.

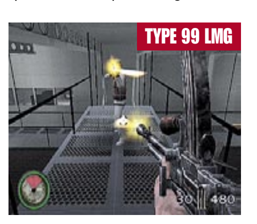

TYPE 11 LMG


M1 SMG THOMPSON

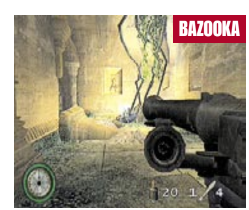
ARMAS EXPLOSIVAS

• **Bazooka:** sólo lo podrás usar en una ocasión, pero disfrutarás comprobando su efectividad contra grupos de enemigos a largas distancias. **Procura usarla lejos de paredes y demás obstáculos**, ya que su radio de acción es bastante amplio y podrías salir muy mal parado. Ni que decir tiene que cuando toque recargar deberás tomarte las cosas con bastante calma, así que elige bien el lugar y el momento para hacerlo.

• **Granadas:** una de tus mejores bazas contra los nidos de ametralladoras o enemigos parapetados. **Juega con el rebote en paredes y árboles para dirigirlas hacia zonas inaccesibles** y mantente siempre bien apartado de su radio de acción.


TYPE 99 LMG


SMG STERN MK II


BAZOOKA

■ EXTRAS Y TRUCOS

EXTRAS

A lo largo del juego podrás desbloquear opciones extra si realizas tareas especiales o completas ciertas búsquedas paralelas. Aquí te explicamos cómo conseguir todos esas opciones e ítems.

• **Medallas:** completa las fases con una puntería de más de un 75% y habiendo cumplido todos los objetivos, incluidos los extras. Además de la medalla, se te entregará una llave especial.

• **Atuendos Multijugador:** están escondidos en el interior de baúles de madera muy característicos. Eso sí, para abrirlos tendrás que tener en tu poder la llave correspondiente a esa fase (la que se te entregará junto con las medallas).

• **Herramientas:** sólo hay dos: machete y pala. El primero se encuentra en la quinta misión y la pala en la séptima. Lee las secciones correspondientes a esas misiones para conocer su localización exacta.

• **Rollos de película:** hay dos por misión y siempre se encuentran bien escondidos. Desbloquearán los relatos en vídeo de veteranos de la Segunda Guerra Mundial.

• **Códigos:** los conseguirás al usar alguna de las dos herramientas en ciertos lugares, como montones de tierra, taquillas, etc. No te resultará nada fácil dar con estos lugares, aunque nosotros te lo indicamos en cada misión (menos en la segunda porque no hay tal opción).

TRUCOS

Si introduces los siguientes códigos, obtendrás jugosas ventajas con las que te será mucho más fácil acabar con la amenaza imperialista nipona. Pruébalos, verás que sorpresas te llevas:

BUTTERFLY: todas las misiones.
GOBY: munición infinita.
MANDARIN: cabeza de Aquiles.
PUFFER: modo francotirador.
TANG: chaleco antibalas.
TILEFISH: modo “Bala de Plata”.
DAMSEL: granadas “animadas”.
HOGFISH: modo Perfeccionista.
TRIGGER: enemigos invisibles.
GARIBALDI: ítems infinitos.
SEAHORSE : todos los personajes llevan sombreros.
SPINEFOOT: todos los personajes tienen los brazos enormes.

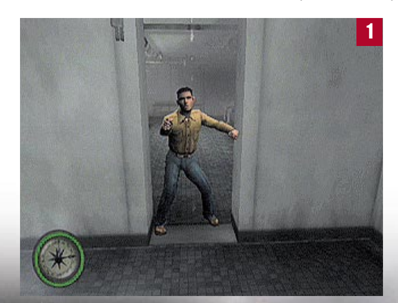
01 EL DÍA DE LA INFAMIA

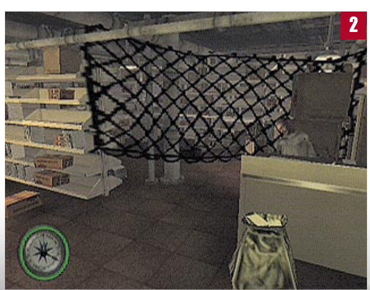
OBJETIVOS

- **Encontrar los dos rollos de película y el primer atuendo.**
- **Ayudar al ingeniero.**
- **Examinar al marinero que recibe el chorro de vapor hirviendo.**
- **Apaga las llamas que rodean a tus compañeros.**

Tu placentero sueño se ha visto truncado por una enorme explosión y el sonido de un devastador bombardeo. Parece que tu aventura comienza.

Continúa avanzando por los pasillos del destructor siguiendo a tu superior hasta que llegues a las **duchas**. Allí encontrarás **dos caminos** por los que seguir **(1)**. Toma primero el de la **izquierda** y verás cómo un marino es alcanzado por un chorro de vapor caliente en plena cara. **Usa en él la herramienta para atrincherarte** (mira cómo conseguir este instrumento en la **misión 7)** y consegui-

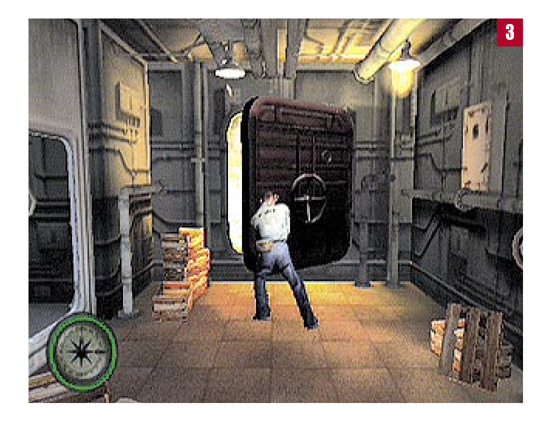

1


2

rás el **primer código** de los muchos que esconde el juego (activar la opción "munición infinita").

No sigas por ahí y da media vuelta para tomar el otro camino, el que lleva a la barbería. Al fondo, en una **caja de madera** encontrarás el **primer atuendo para el modo Multijugador**. Sigue adelante y estarás en la **"oficina de correos"**. Usa el machete en la **red negra** que verás en el lado derecho y encontrarás tras ella **uno de los dos rollos de película (2)**.

Continúa abriéndote camino y, tras saltar por encima de un cable que suelta chispazos y pasar por debajo de unas tuberías, encontrarás a un **ingeniero** intentando cerrar una gran compuerta al fondo. Acércate hasta él y pulsa el botón de acción para **completar la primera misión extra (3)**.

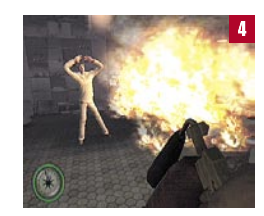

3

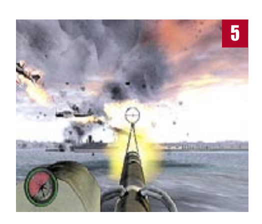
Sigue avanzando hasta que te encuentres rodeado de enormes llamaradas. Extintor en mano, **ve apagando todas las llamas** que se cruzan en tu camino (tranquilo, el extintor no se agotará) hasta que oigas en la primera puerta de la izquierda los **gritos de socorro** de unos compañeros. Entra sin pararte a pensar y apaga todas las llamas para **completar el segundo y último objetivo extra (4)**. A continuación, **recoge el otro rollo de película** de la mesa que verás a la derecha y sigue tu camino. **Salva la partida en la radio** que encontrarás tras ayudar al cocinero y llegarás finalmente a la cubierta.

↘ ¡PRESTA ATENCIÓN, MUCHACHO!

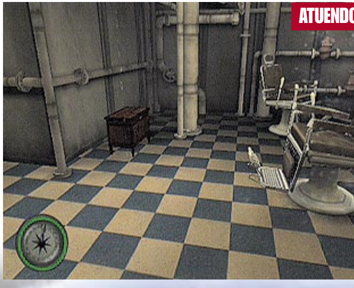
Mira siempre donde pones los pies y las manos. A veces encontrarás obstáculos en tu camino, como cables que sueltan chispazos o paredes y puertas en llamas que, en contacto con ellos, te producirán graves daños.

Allí te está esperando un auténtico infierno. **Corre hasta una de las dos ametralladoras pesadas** que hay en los alrededores, ignorando todo lo demás, y **ponte a disparar como un loco sobre los aviones japoneses (5)**. ¡Cuantos más derribes mucho mejor para tu país, soldado!.









02 PEARL HARBOUR

OBJETIVOS

- **Debes intentar superar la cifra de 75 aviones derribados si quieres cumplir las dos misiones extras.**

¡PRESTA ATENCIÓN, MUCHACHO!

Ajusta la velocidad de giro de tu personaje en fases como ésta con ayuda de las opciones. Cuanto más rápidamente gires, más posibilidades de acertar a los aviones japoneses tendrás.

Tu único cometido será **apuntar a todos los aviones que veas (1)** y derribar el máximo número posible. Procura no dejar de moverte y **vigila tu retaguardia (2)** mientras no dejas de apretar el gatillo en ningún momento. Si derribas 20 aviones enemigos completarás la **primera misión extra**, mientas que para hacer lo propio con la **segunda** la cifra ascenderá a **75 aparatos (3)**.


1


2


3

03 LA CAÍDA DE FILIPINAS

Prepara tu arma y camina de frente por el puente **esquivando las llamas**. Al fondo **encontrarás a tu hermano** junto a otros soldados. Empieza a disparar y **despeja la zona** de enemigos durante los próximos minutos; **corta la red** usando el machete que hay a la izquierda del puente para conseguir algunos **ítems extras**. Seguramente, ya habrás visto el **tanque averiado** junto a la barricada del fondo. Para repararlo no tienes más que entrar en la **caseta (A)** y recoger la **rueda dentada** que hay en un rincón **(1)**. Acércate hasta el blindado y **pulsa Acción para repararlo** (ahora podrás coger la **primera película** en el edificio de la izquierda, tras la barricada que ahora está destrozada).

Tu misión ahora es servir de escolta del tanque para evitar así que japoneses armados con estacas explosivas destrocen el vehículo. No dejes de mirar al frente y, **cuando veas a algún enemigo correr hacia vosotros, acribíllalo lo antes posible** (utiliza la Thompson) **(2)**. Tras un trecho de continuos ataques, el tan-

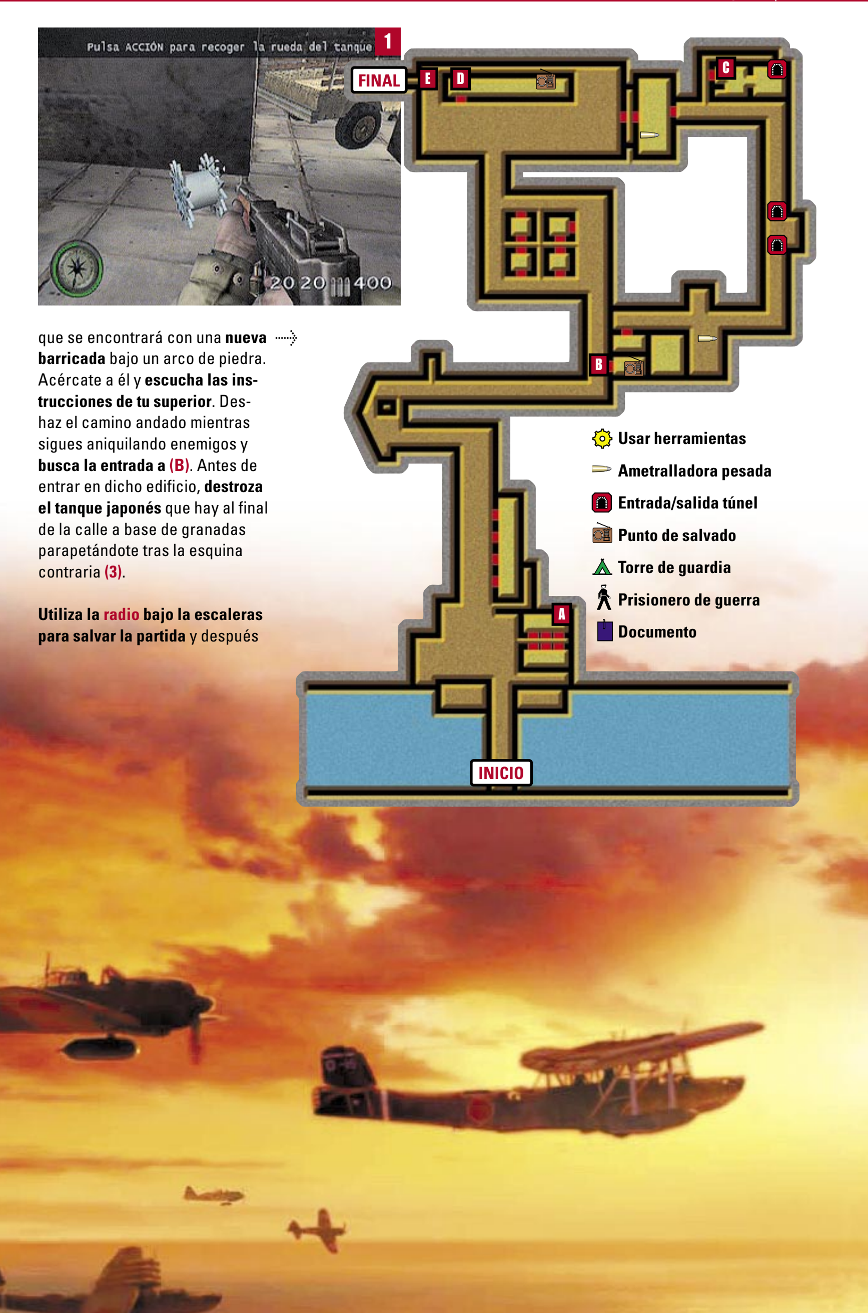
OBJETIVOS

- **Coger la foto que se oculta en la caja el puesto de radio.**
- **Examinar el montón de tierra en una de las esquinas del estadio.**
- **Buscar la caja que contiene el nuevo traje para el modo Multijugador y encontrar las dos películas de marras.**
- **Hacerte con la estatua de oro que hay en unas cajas, tras pasar por el estadio.**

¡PRESTA ATENCIÓN, MUCHACHO!

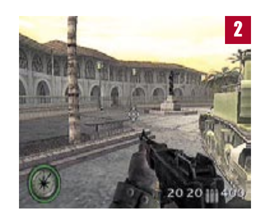
Controla siempre el número de balas que quedan en el cargador de tu arma. Ponerse a recargar en mitad de un tiroteo suele traer muy malas consecuencias para la salud, recuérdalo.





que se encontrará con una **nueva barricada** bajo un arco de piedra. Acércate a él y **escucha las instrucciones de tu superior**. Deshaz el camino andado mientras sigues aniquilando enemigos y **busca la entrada a (B)**. Antes de entrar en dicho edificio, **destroza el tanque japonés** que hay al final de la calle a base de granadas parapetándote tras la esquina contraria **(3)**.

Utiliza la radio bajo la escaleras para salvar la partida y después

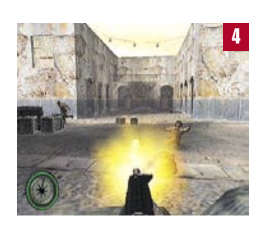


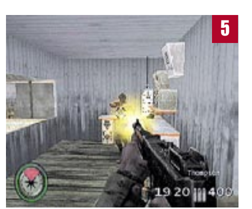


sube al piso superior. Continúa hasta que salgas a una nueva calle a través de la parte trasera. Enseguida **verás un nido de ametralladora** que, tras "desocuparlo" de japoneses, podrás usar en tu beneficio **(4)**. Continúa adelante hasta que llegues al final de la calle. Tras acabar con dos nipones más, **entra por cualquiera de las dos entradas al túnel** que te llevará directo al estadio de la ciudad. Al salir por el otro extremo, **extrema las precauciones** o te sorprenderán con una buena dosis de plomo.

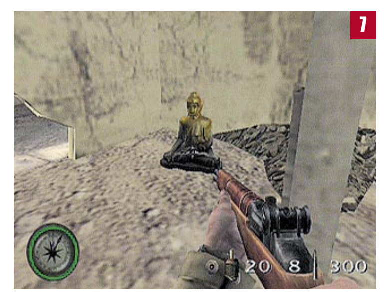
Una vez en la superficie del complejo deportivo, utiliza las **cajas de madera** para cubrirte de los pocos enemigos que vigilan la zona y, especialmente, de la ametralladora que hay situada al fondo, en una caseta sobre las gradas. Asciende por el lado derecho y enseguida verás el **emplazamiento de la radio**. **Acaba con el operador para cumplir otro objetivo (5)** y luego fíjate en la **caja** que hay en el rincón. Si la rompes, conseguirás la **foto de un alto mando japonés**, a la vez que cumples el **primero de los dos objetivos extras (6)**.

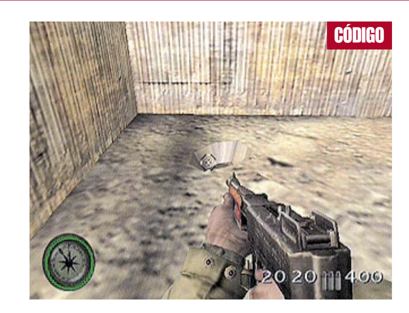
Sal de ahí con cuidado y dispara al soldado que está apostado en la **ametralladora** para luego usarla contra todos los japoneses que invadan el campo de juego (**dispara a los bidones explosivos** y te será más fácil). Con todo ya despejado, baja y a dirígete a la **esquina noroeste** del campo. Allí encontrarás otra **entrada al túnel** (elimina a los soldados que acaban de entrar por la puerta principal antes de nada) y, junto a ella, un **pequeño montón de tierra** en el rincón. Usa en el tus herramientas especiales y **conseguirás un nuevo código** (el que habilita la **opción "Bala de Plata"**). Entra en el túnel y cuélate por el camino formado por una tubería de cemento gris. Al otro lado, y ya en la superficie, además de varios enemigos armados hasta los dientes, te espera una **caja de madera** enorme (al fondo del edificio derruido en el que estás, en **(C)**. En su interior verás **el objeto**

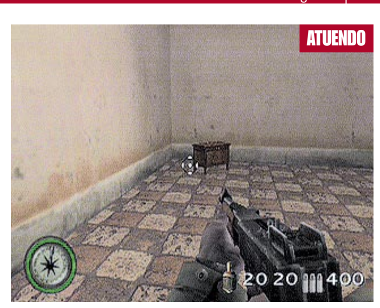












que necesitas para poder cumplir la segunda misión extra (7).

Sal del edificio y continúa avanzando, por el único camino inexplorado, hasta que llegues a un **edificio** con su enorme puerta de entrada abierta. Sube a la **segunda planta** para hallar la **caja** que contiene un **nuevo atuendo para el modo Multijugador** y luego continúa ascendiendo hasta la azotea. Allí encontrarás una **ametralladora pesada** que apunta a la enorme plaza donde están tus compañeros con el tanque. Como puedes ver, están bien acompañados por varios soldados japoneses y un blindado enemigo. **Usa la ametralladora y, sobre todo, granadas** para acabar con ellos **(8)**.



Baja hasta la entrada y verás cómo ahora la **verja** que conduce a la plaza está abierta. Dirígete rápidamente hasta el fondo y a la derecha y **encontrarás al resto de tu equipo junto a una iglesia (D)**. Entra en ella, **salva la partida en la radio** que hay allí y luego sube a lo alto de **campanario** siguiendo la larga escalera de caracol que encontrarás. Pulsa Acción frente a una de las **cuerdas** que cuelgan de las campanas y **espera a oír el sonido** que indica que has cumplido con tu misión **(9)**. Baja y, tras recoger la **munición** y, especialmente, el **segundo rollo de película** que se encuentra oculto detrás de la iglesia, **monta en el camión (E)**. Mientras intentas llegar hasta el puente que conduce al final de la misión, tendrás que disparar a todo enemigo que apunte al camión en el que vas montado, incluido el blindado que se pondrá a perseguirte en la primera parte del camino **(10)**. Cuando llegues a tu destino, acabará la misión.





04 INCURSIÓN GUADALCANAL

OBJETIVOS

- Registrar todo los nidos de ametralladoras y cabañas para encontrar los documentos secretos.
- Registrar todo hasta encontrar dos películas y un nuevo atuendo.
- Añadir a tu arsenal una T11.
- Cavar debajo del almacén para obtener un nuevo código.
- Destruir el generador de energía que hay en uno de los edificios.

¡PRESTA ATENCIÓN, MUCHACHO!

En situaciones de baja visibilidad, presta atención a las trazadas de las balas que disparan contra ti para averiguar la posición de tu enemigo. El uso del zoom de la Springfield también viene muy bien.

Nos toca dar un paseíto por la espesura de la jungla y, además, en plena noche. Cuando bajes de la lancha, **avanza pasito a pasito e intenta acabar con tus enemigos desde la distancia**. Tras unos minutos llegarás a un pequeño **campamento** desde el





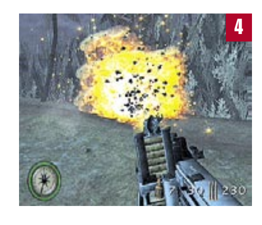


que están atacando a tus compañeros de la barca **(A)**. Dispara a diestro y siniestro y **entra en la zanja cubierta que esconde la ametralladora pesada (1)**. Dentro hay un **documento** que necesitarás (y otros cuatro más que hallarás más adelante) para cumplir uno de objetivos extras. **Monta de nuevo en la barca** y, tras una escenita bastante desagradable, desembarcarás en tierra firme.

Camina de frente y enseguida llegarás a un nuevo campamento con otra **ametralladora pesada** en un pequeño búnker. Usa la Springfield para acabar con el soldado que la maneja y rodéala para encontrar en su interior **otro nuevo documento (2)**. Tras el semi-búnker hay un enorme **agujero en el suelo** que conduce a un **túnel con dos caminos**. El de la izquierda lleva a un **punto de salvado** y el de la derecha de nuevo a la jungla. Tras salvar,

Usar herramientas
Ametralladora pesada
Entrada/salida túnel
Punto de salvado
Torre de guardia
Prisionero de guerra
Documento

Arsenal
G
F
FINAL
Generador
E
Camión
D
C
Grúa
Camión
B
A
Río
INICIO





continúa tu camino y **coge el camino de la izquierda en la siguiente bifurcación** hasta que llegues junto a un **camión**, a **(B)**. Mata a al soldado que hay en él armado con una ametralladora pesada **(3)** y luego busca en el lado izquierdo un **matojo de color más oscuro sobre el que puedes usar el machete**. Se abrirá ante ti un camino que lleva hasta varios **ítems** y una estupenda **T11**. Luego sigue tu camino hasta que llegues a una **nueva bifurcación**. Observa tu situación: de frente hay **dos torretas** que llevan a un campamento y a la derecha hay otro sendero. Toma el que discurre entre las dos torres **(4)** (acaba con sus "habitantes") y llegarás a una **zona abierta con una grúa**, cajas y dos edificios, a **(C)**. Dentro del más grande se encuentra el **tercer documento** y, en lo alto de la grúa, **el primero de los rollos de película**.

Retrocede un poco ahora y toma el otro camino que habías visto a la derecha de las torres. Tras enfrentarte con cierta resistencia, llegarás a un nuevo claro donde destaca un **almacén de dos plantas**. Cuando lo limpies de enemigos, sube al **segundo piso** y busca al fondo un montón de **cajas** de madera a las que saltar (al fondo a la izquierda). Desde ellas podrás saltar hasta otra que hay a la derecha y que te permitirá llegar, si te das la vuelta y miras hacia el edificio, hasta el **segundo rollo de película (5)**.

Baja entonces a la zona inferior y busca un **montón de tierra** justo debajo del edificio que tapona la entrada a un túnel. Usa allí el **instrumento para cavar trincheras** y accederás a un **atajo** hacia la siguiente zona, además de **desbloquear el código "chaleco blindado"**. Cuando encuentres dos direcciones por las que ir, escoge el lado izquierdo y así llegarás hasta un nuevo claro en esta interminable selva. Ni que decir tiene que encontrarás abundante resistencia, así que aplícate. Hecho esto, te encuentras con **dos posibilidades**: seguir por el camino que hay a la izquierda del edificio o por el de la derecha. Toma este último ya que resultará mucho más fácil.

Enseguida verás cómo unos japoneses tienen prisionero a un indígena de la isla **(6)**, en **(D)**. Acaba con tus enemigos y luego **sigue a tu improvisado guía** hacia un nuevo sendero. Tu nuevo amigo morirá poco después a manos de tus enemigos. Acaba con ellos y **retrocede un poco**, desde ese punto, para **usar el punto de guardado** que hay en el lado derecho del camino, en una cueva. Continúa por el sendero y **entra en el túnel** que hay al final. El otro extremo desemboca en un claro con un **nido de ametralladora** que podrás usar sin problemas, ya que aparecerás por su

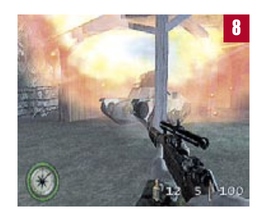












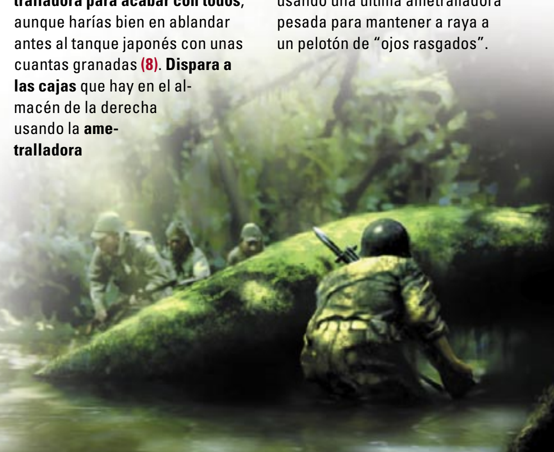


espalda, para aniquilar a tus enemigos. Recoge el **cuarto paquete de documentos** que hay junto a la ametralladora y sigue adelante usando el siguiente túnel.

La próxima parada es un nuevo claro con dos edificios y un buen montón de enemigos. **Utiliza la ametralladora instalada en el camión que hay en el primero de los edificios.** A los mandos de tan poderosa arma, acaba con tus enemigos y con el **generador** que hay en la segunda edificación **(E)** y así de **completar de paso uno de los objetivos extras (7)**.

Sigue adelante entonces y enseguida verás un enorme edificio que bloquea tu paso, **(F)**. No te quedará más remedio que entrar en él y atravesarlo para llegar hasta el arsenal enemigo. Aprovecha para, tras limpiar la casa de visitas indeseadas, **recoger de la primera planta** (del interior de un cofre) el **tercer atuendo Multijugador** y, del segundo piso, el **quinto y último documento**.

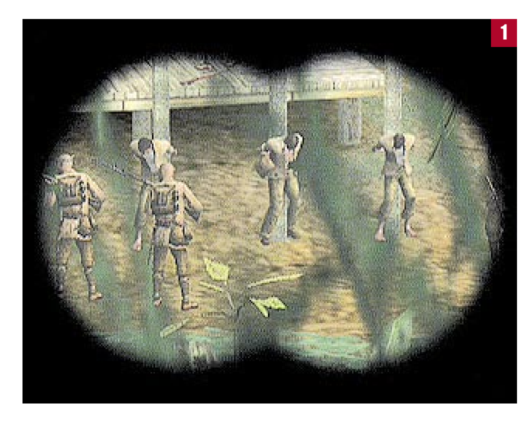
Abandona el edificio y sal al exterior por el otro lado. Ante ti hay una enorme explanada con cajas, un tanque, una ametralladora antiaérea y un buen montón de enemigos (muchos cubiertos tras las cajas, cuidado). Lo mejor que puedes hacer es **utilizar la ametralladora para acabar con todos**, aunque harías bien en ablandar antes al tanque japonés con unas cuantas granadas **(8)**. **Dispara a las cajas** que hay en el almacén de la derecha usando la **ametralladora antiaérea** que hay en **(G)** y habrás completado todos los objetivos **(9)**. Sigue y **salva la partida en la caverna** de la pared de la derecha antes de finalizar la misión, usando una última ametralladora pesada para mantener a raya a un pelotón de "ojos rasgados".



05 LA PRUEBA DE PISTOL PETE

OBJETIVOS

- **Buscar debajo del edificio del campo de prisioneros el machete.**
- **No parar hasta dar tanto con los rollos de película como con el típico cofre de madera.**
- **Neutralizar el puesto de artillería de la colina.**
- **Usa tus herramientas en el montón de tierra que hay justo pasado el arroyo.**
- **Aceptar la Thompson que te ofrecerán tus aliados cuando llegues a la cascada.**
- **Ayudar a tu compañero a cruzar el último de los puentes colgantes.**


1

Avanza poco a poco y **elimina a tus enemigos desde lejos** par exponerte lo menos posible.

Cuando encuentres el primer nido de ametralladoras y lo neutralices, darás con unos **indígenas liderados por un soldado aliado**. Síguele y te llevará hasta un **túnel** donde podrás **salvar la partida** y luego llegar hasta un **campamento de prisioneros japoneses (1)**. Usa los prismáticos cuando te lo indiquen para observar detenidamente la situación y baja luego





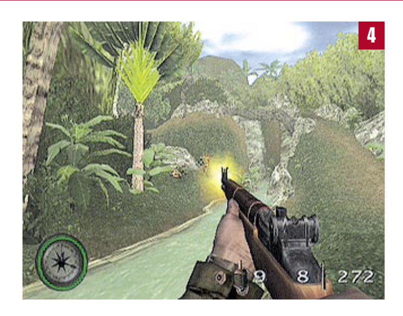
por la ladera hasta quedar a una distancia prudente de los guardias del campamento.

Espera a que tus nuevos compañeros abran fuego y empieza a repartir plomo. Para **liberar a los soldados**, no tienes más que ponerte detrás de ellos y pulsar el botón de acción. Luego **registra los edificios** para coger **ítems**, entre ellos un **nuevo traje para el modo Multijugador** de la caja de madera que hay en el edificio más grande. Debajo de este mismo y por la parte de atrás, encontrarás también una de las **herramientas** del juego: **el machete (2)**.

Continúa ahora tu camino por el sendero que hay detrás de ese mismo edificio y **sube por la ladera,** esquivando los proyectiles de mortero que empezarán a caer por todos los lados a tu alrededor. Cuando llegues a lo alto, saldrás a una **explanada inclinada** vigilada por un buen montón de enemigos. En lo alto se encuentra el **mortero** que está poniéndote las cosas tan difíciles. Acaba con los operadores del mismo y luego **úsalo para aniquilar a todos los japoneses** que intenten subir por la ladera, incluido el tanque que verás aparecer a lo lejos en cuestión de segundos **(3)**. A continuación, localiza en el lado derecho de la ladera, oculto entre la hierba, el **primero de los rollos de película**.

↘ ¡PRESTA ATENCIÓN, MUCHACHO!

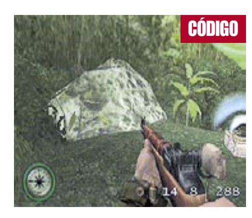
Las granadas son mucho más útiles de lo que crees, sobre todo si aprendes a hacerlas rebotar en paredes y techos. Úsalas contra los nidos de ametralladoras y disfruta del resultado.



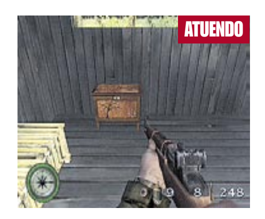


Con la zona despejada, baja la ladera y busca un sendero en el lado izquierdo. Éste te llevará a un pequeño **arroyo** vigilado por dos ametralladoras pesadas que neutralizar usando un par de granadas. **Cruza el puente** y ponte enseguida a los mandos de la **ametralladora** para dar la bienvenida a los “japos” que aparecerán por el lado derecho. Con la zona ya más tranquila, **salva la partida** en la radio de la derecha y **usa tus herramientas en el montón de tierra** que hay a su lado para conseguir otro **código**.

Continúa hasta que llegues a una catarata. Allí encontrarás a un grupo de aliados luchando a muerte contra los nipones **(4)**. Échales una mano y luego se te entregará una **Thompson**. Sigue a tus nuevos compañeros por la jungla y **te llevarán al complejo de túneles** que conducen a la artillería nipona. De aquí en adelante, lo único que tienes que hacer es **seguir por el camino prefijado despachando a todos los “japos”** que se te crucen en el camino. Tendrás que **volar tres enormes cañones** consecutivamente. Cuando encuentres el primero de ellos, verás cómo **tu compañero coloca los explosivos** y te deja a ti el honor de volarlos con solo pulsar el botón de Acción cerca del detonador. De los otros dos se encargará él **(5)** (junto al segundo encontrarás la **última película**).



En espacios más o menos pequeños usa la Thompson: obtendrás mejores “resultados”. Cuando salgas del primer complejo de túneles, tendrás que **cruzar un puente colgante** y enfrentarte contra una ametralladora pesada parapetada tras una pared de piedra. Tu mejor táctica es **lanzar una granada al interior** (afina la puntería) para hacer que salte por los aires y no exponerte demasiado a sus disparos **(6)**.



Tras volar los tres cañones, volverás a asomar la cabeza al exterior y aparecerá ante ti un **nuevo puente colgante**. Deshazte de todos los enemigos que saldrán en bandada de la puerta que hay a la izquierda de este último (una granada al interior hará maravillas). Cuando veas que tu compañero coloca la **carga explosiva en el puente**, dirígete hacia él y pulsa Acción para ayudarle tras el disparo que acaba de recibir (**segundo objetivo extra**) **(7)**.





06 EL LAZO DE SINGAPUR

OBJETIVOS

- **Rescatar a tres prisioneros aliados de manos de los nipones.**
- **Hacerte con los tres importantes documentos que hay en hotel.**
- **Dar con las películas de vídeo y el traje para el modo Multijugador buscando para ello todo lo que sea necesario.**
- **Examinar la rejilla de ventilación plateada que hay en uno de los pocos edificios abiertos.**
- **Aprovechar la ametralladora que te pasará tu aliado en un momento de tensión cuando estés en el hotel.**

¡PRESTA ATENCIÓN, MUCHACHO!

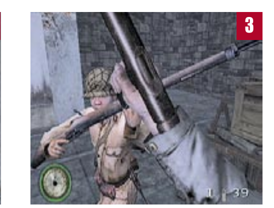
Muchos de tus enemigos dejarán, al caer abatidos, cantimploras con agua medicinal. Recógelas para curar las heridas leves y reserva los botiquines para situaciones más graves.

Aunque parezca que en esta misión el sigilo es fundamental, **no te preocupes si eres descubierto**, la cosas no empeorarán demasiado y a estas alturas ya estamos preparados para todo. Como enseguida comprobarás, **la nueva pistola que tienes en tu poder es silenciosa y letal**, aunque con una cadencia de disparo bajísima (solo hay una bala en la recamara, luego hay que cargar).

Avanza despacio y procura pillar por sorpresa a tus primeros enemigos, que encontrarás reparti-







E
D
C
B
A
F
FINAL
INICIO

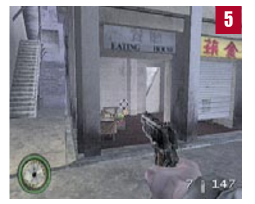
- Usar herramientas
- Ametralladora pesada
- Entrada/salida túnel
- Punto de salvado
- Torre de guardia / garita
- Prisionero de guerra
- Documento

dos y haciendo patrulla por el muelle en el que estás **(1)**. Al fondo, hay un pequeña **caseta** con varios nipones que harías bien en hacer saltar por los aires **disparando al barril** que hay detrás de ellos. Revisa todos los rincones y encontrarás **munición** e **ítems curativos**. Sal por la puerta del fondo a la izquierda y acércate al **carrito** que hay a la derecha para dar un paseíto con tu enlace, en **(A)**.

Lamentablemente, el viaje se acaba con bastante rapidez. Deja que tu aliado se entretenga hablando con los nipones que vigilan la calle y luego **no sigas de frente, sino por la calle de la izquierda**. En la siguiente esquina a la derecha te espera una **patrulla armada que tendrás que neutralizar**, pero por suerte los has pillado de espaldas, lo que te facilitará las cosas. Luego sigue de frente extremando las precauciones (mira de vez en cuando a los tejados) hasta que llegues a **un cruce** en el que tienes cortado el paso por una barrera. A la izquierda hay una **puerta** que se abrirá en cuanto te acerques (cuidado con el enemigo que la abre) **(2)**. **Úsala para atravesar el edificio** y sortear el obstáculo, además de para **salvar la partida**.

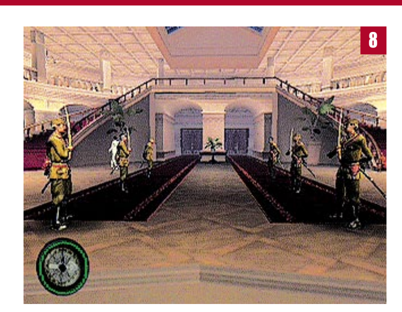


Sigue por la calle que se abre ante ti bien vigilada **(3)**, gira la primera a la izquierda, luego otra vez a la izquierda y **entra en el edificio del final, a (B)**. Regístralo de arriba a bajo (darás con el **código** si examinas bien una **rejilla** de un conducto de ventilación junto a las primeras escaleras) y encontrarás en la planta superior al **primero de los tres prisioneros** que debes liberar para cumplir de esta manera uno de los objetivos extras, aunque eso sí, está muy bien custodiado **(4)**.







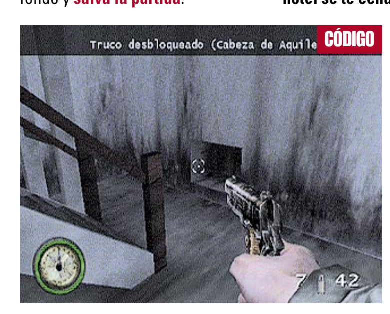




Sal de nuevo a la calle y busca, casi al lado, la entrada a **(C)**, pero ten mucho cuidado con el soldado japonés que hay en el edificio de la izquierda, tras una cristalera y armado con una peligrosa ametralladora **(5)**. Un estrecho túnel te llevará hasta un **almacén** con 4 soldados nipones vigilándolo y el **primer rollo de película** que tienes que coger también en este nivel. Sal y dirígete hacia **(D)**, donde te espera un nuevo aliado para conducirte, a través de un almacén atestado de enemigos (**usa las columnas para cubrirte**) y donde está el **segundo rollo de película** (el **traje Multijugador** lo hallarás en el edificio contiguo), hasta un patio donde **tenderéis una emboscada al alto mando alemán**. Colócate en la corta calle que lleva al patio, en **(E)** y pulsa Acción para **lanzar unas púas** que hagan perder el control al coche oficial. Luego acércate al mando alemán y quítale el **uniforme (6)**. Sube entonces por la escaleras que hay al fondo y **salva la partida**.

Los siguientes minutos te los pasarás corriendo por los tejados de la ciudad y enfrentándote a un grupo de japoneses. **Usa los muros bajos y las cajas para cubrirte** y hacer rápidas salidas para eliminarlos de forma segura. También te toparás con los **otros dos prisioneros aliados** en dos de los edificios (los hallarás fácilmente) **(7)**. Cuando llegues al último de los edificios (donde completarás el **objetivo del rescate de los prisioneros**, en **(F)**), busca en el piso superior a **Tanaka** para que te guíe hasta el hotel donde se llevará a cabo la reunión.

Con toda la tranquilidad del mundo y sin que nadie te moleste podrás entrar en el lujoso hotel y subir hasta la **segunda planta**, hasta la sala de reuniones **(8)**. Una vez allí, **escucha los planes de tus enemigos** hasta que irrumpa por sorpresa el verdadero alto mando alemán en paños menores. Las cosas se pondrán feas a partir de ahora, ya que **todo el hotel se te echará encima**. Por suerte, tu compañero de fatigas aparecerá por sorpresa para darte un **regalito con forma de ametralladora**. Coge de encima de la mesa la **película** y luego retrocede aniquilando a todos tus enemigos hasta el **primer piso**. Dirígete al patio que hay en el piso inferior con mucha precaución e introdúcete en el pasillo de la derecha hasta que llegues a la **cocina (9)**. Acaba con los cocineros y coge de encima de la mesa el **primer lote de documentos** incriminatorios. **Guarda la partida** en la habitación contigua y sube las escaleras para dar con otro **documento** sobre una barra de bar. A la izquierda está el pasillo que lleva a las habitaciones, pertinentemente custodiadas por varios soldados. **Cúbrete tras una de la paredes** que hay antes de las escalerillas y elimínalos mediante las salidas que tan bien conoces ya. Entra primero en la habitación de la izquierda y hazte con el **último documento** para luego finalizar la fase a través de la habitación de enfrente.





07 RUTA DEL ORO YAMASHITA

OBJETIVOS

- **Destruir la radio de los nipones, justo antes de dar con Tanaka.**
- **Destruir las reservas de sake que los japoneses tienen en el templo.**
- **Usar adecuadamente tus herramientas en el pedazo de vegetación que hay a la derecha del avión estrellado.**
- **Hallar las películas y el traje ya típico en cada misión.**
- **Hacerte con el bazooka que hay nada más entrar en el templo.**

¡PRESTA ATENCIÓN, MUCHACHO!

No pierdas de vista a tus enemigos nipones en las cortas distancias. Todos van armados con bayonetas o espadas, que resultan letales en las cortas distancias.

De nuevo estamos en mitad de la selva, así que abre bien los ojos. **Camina de frente** eliminando a los pocos "japos" que hay en esta primera zona y **busca una arbusto de color verde oscuro** tras realizar los 3 primeros giros. Usa el machete en él y se abrirá un **sendero secreto** que lleva a un montón de **ítems (1)**.

Regresa al camino principal y mantente atento a los multiples enemigos que saldrán de algunos


1
2
3

agujeros en el suelo. Camina un poco y llegarás a una **zona más espaciosa con una ladera** que sube por el lado derecho. Asciende por ella y encárgate del nipón que hay al final. Desde ahí, y **usando la Springfield**, podrás eliminar a varios de los soldados que te esperan en la zona inferior que se abre ante ti, especialmente al que maneja la **ametralladora pesada (2)**. Cuando todo esté tranquilo, baja y prepárate para una nueva oleada de enemigos.

Salva la partida mediante la radio que hay unos metros más adelante y saca la Springfield.







Ante ti hay una **gran explanada**, con un edificación al fondo. Tendrás que enfrentarte a tres ametralladoras pesadas, así que **busca refugio detrás de las rocas** (las granadas también vienen muy bien en esta ocasión).

Mantente siempre bien alejado y no pierdas de vista a los soldados que correrán hacia ti desde el fondo **(3)**. Finalmente, **podrás usar la segunda de las ametralladoras** para acabar con la última oleada, ya junto a la estructura de piedra. Justo al lado de ésta verás la **primera película** y un **equipo de radio**. **Destrúyelo y conseguirás cumplir uno de los objetivos extras (4)**.

Salva la partida unos metros más adelante y después llegarás hasta el punto donde se estrelló el avión de **Tanaka**… y a él en persona (**usa las herramientas a la derecha del avión para conseguir un nuevo código**). Síguele y te llevarás hasta las mismas **puertas del templo** donde los japoneses esconden el oro.

Mantente alejado de la entrada y **usa el rifle de precisión para neutralizar las dos torretas** que hay a ambos lados de la escalinata y al guardia que hace patrulla. **Busca refugio** más allá de los muros, porque serás recibido por un comité de bienvenida formado por un pelotón de soldados **(5)**.

Sube las escaleras y lanza una granada antes de llegar a lo alto para acabar con el nido de ametralladora que hay en el pasillo de entrada. **Continúa hasta la primera sala** donde encontrarás, en las cajas de la izquierda, un **bazooka (6)**. Sigue hacia la derecha y llegarás a la siguiente estancia, donde hallarás un **barril de sake**. Uno de los objetivos extras es **destruir los 5 que hay repartidos por todo el complejo,** así que empieza por éste. En la siguiente sala verás otro **buda dorado** como decoración. Coge de sus manos la **flor de loto** y sigue adelante tras des-

D
INICIO
A
B
C

Usar herramientas
Ametralladora pesada
Punto de salvado

truir el **segundo barril (7)**. **Salva la partida** al final del pasillo que sale hacia la derecha y luego continúa tu camino hasta un patio abierto. A ambos lados y en posiciones elevadas te esperan dos enemigos, además de un grupito de **japoneses con espada** tras los peñascos que te rodean. No te distraigas, pues ya sabes lo dañinos que resultan los sablazos a "quemarropa". El **tercer barril de sake** (y **último rollo de película**) lo encontrarás en la próxima sala abierta que encuentres aparentemente cerrada y el **cuarto** en la siguiente estancia. Unos segundos más tarde llegarás a una **bifurcación**. Toma primero el camino de la **derecha** y entra en la **"cocina"** para, tras acabar con los cocineros, **destrozar el último barril (8)**. Toma ahora el de la izquierda y caerás a una nueva zona tras el derrumbe del suelo.

Estás en la zona de las celdas, y tu cometido será **encontrar al prisionero aliado** que retienen los nipones. Avanza por el único camino posible aniquilando japoneses hasta que encuentres a nuestro hombre en una celda del lado derecho del pasillo, en **(A)**. **Una vez liberado** (pulsa el botón de Acción junto a él), **sigue adelante hasta una amplia sala** con un buda tumbado decorando el fondo **(9)**, en **(B)**.

Deja la flor de loto en el altar del medio y mira cómo se abre la compuerta de la derecha. Ella te conducirá hasta el **instrumento para atrincherarte** (una **pala**, para que nos entendamos). Sal de ahí y, **si tienes la llave "maestra" de este nivel, prueba a entrar en (C) para obtener el código** de marras. Después de esto, da media vuelta y **sigue a tus compañeros hasta el final de tu misión**, en **(D)**. Allí, tras acabar con varios enemigos más, tendrás que **utilizar una ametralladora pesada** y disparar contra todo lo que se mueva en la enorme explanada que hay ante ti.







08 EL PUENTE SOBRE RÍO KWAI

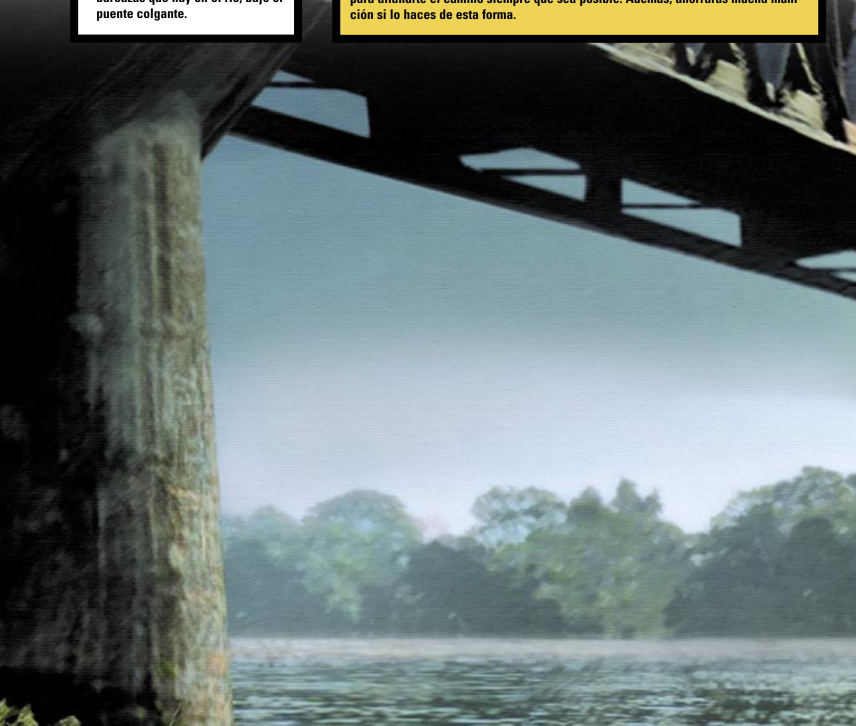
Da media vuelta y toma el camino contrario al prefijado. **Usa el machete en los arbustos** que te cortan en el paso y sigue andando hasta que llegues a un precipicio. Busca en el lado derecho una **liana** y pulsa Acción. Cruzarás el abismo para aterrizar dentro de una **cueva plagada de ítems**, una **T11**, el primer rollo de película y algunos vigilantes "japos" **(1)**. Sal por el otro extremo y salta hasta la hierba en cuanto veas la luz del sol. Gira a la derecha y enseguida **verás las vías de un tren**. Continúa por el único lado, mientras acabas con un grupo de nipones, y toma el primer sendero que veas en el lado derecho. Sube hasta lo alto y ponte a los mandos de la **ametralladora pesada** a medio camino para acabar con la docena de enemigos que seguían tus pasos. Sigue hasta llegar a lo alto y **pulsa Acción junto a la roca** del lado izquierdo y que destaca por su ex-

OBJETIVOS

- **Hacerte cuanto antes con una genial T11 para librarte más fácilmente de tus enemigos.**
- **Aniquilar 10 japoneses en la barricada que tienen montada en mitad de las vías.**
- **Buscar por todos los lados el trajecito de rigor y las dos películas de veteranos.**
- **Conseguir el código de rigor en el mini-poblado que hay a la derecha de la barricada.**
- **Hacer saltar por los aires las dos barcazas que hay en el río, bajo el puente colgante.**

¡PRESTA ATENCIÓN, MUCHACHO!

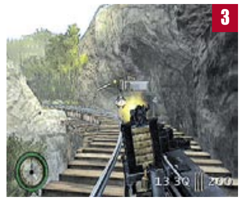
Aprovecha las numerosas ametralladoras pesadas que abandonarán tus enemigos para allanarte el camino siempre que sea posible. Además, ahorrarás mucha munición si lo haces de esta forma.

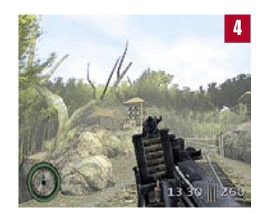


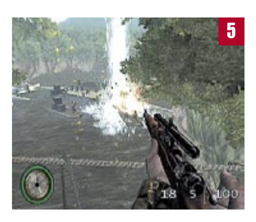
traño color. Lograrás librarte de forma espectacular del **camión con soldados** que te esperaban debajo **(2)**. Baja a las vías por el camino unos metros más adelante y a la derecha hasta llegar a un **puente**. Da unos pocos pasos y detente cuando veas acercarse por el fondo un **camión enemigo**. Por suerte, saltará por los aires antes de llegar hasta ti, gracias a los disparos de otro **grupo aliado (3)**. Únete a ellos y avanza de frente (a la izquierda hay un **mini-campamento** y, dentro de la cabaña, el **traje Multijugador**) hasta que encuentres el camino cortado por una **enorme barricada**. Busca un lugar seguro y disponte a **eliminar a todos los japoneses que entren en tu radio de acción**. Si logras **10 bajas**, completarás el **primer objetivo extra (4)**. Mira en el sendero de la derecha y encontrarás un **mini-poblado** con un montón de **tierra oscura** en la zona central. **Usa en él tus herramientas** y obtendrás un **código.**

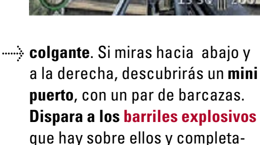
Continua por el camino de la izquierda del bloqueo (**salva en la radio** que hay a la izquierda) y corre hasta que cruces un **puente**



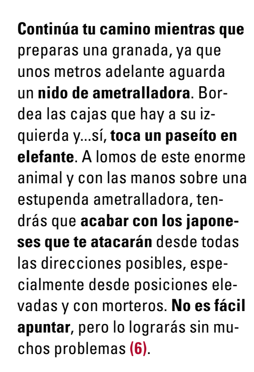








colgante. Si miras hacia abajo y a la derecha, descubrirás un **mini puerto**, con un par de barcazas. **Dispara a los barriles explosivos** que hay sobre ellos y completarás el **último objetivo extra (5)**.



Continúa tu camino mientras que preparas una granada, ya que unos metros adelante aguarda un **nido de ametralladora**. Bordea las cajas que hay a su izquierda y...sí, **toca un paseíto en elefante**. A lomos de este enorme animal y con las manos sobre una estupenda ametralladora, tendrás que **acabar con los japoneses que te atacarán** desde todas las direcciones posibles, especialmente desde posiciones elevadas y con morteros. **No es fácil apuntar**, pero lo lograrás sin muchos problemas **(6)**.



Cuando bajes de tu improvisado medio de transporte, te toparás con tu compañero de fatigas. **Síguele y salva la partida** para luego subir hasta uno de los extremos del **puente objetivo**. Elimina a todos los enemigos que vigilan la zona desde lejos usando la Springfield y luego **sube a la colina** que hay en el lado izquierdo de cabeza a por la **grúa** de la cima. Pulsa Acción y observa cómo bloqueas el puente y haces descarrilar el tren que se acercaba en un pis-pas **(7)**.

Baja hasta donde se ha producido el “accidente” y comienza a disparar como un loco a todos los nipones que han salido del tren. Tendrás que **buscar tres vagones-deposito en el puente y abrir sus válvulas**, aunque siempre teniendo un extremo cuidado con los enemigos que te esperan apostados entre los restos del tren. También podrás recoger el **segundo rollo de película** del techo del vagón que hay justo antes de la tercera válvula **(8)**. Finalmente, **entra en el vagón restaurante** del fondo y observa cómo tu compañero hace saltar por los aires una sección del puente. Da media vuelta entonces y **corre hasta otro vagón bar** atravesado hacia la mitad del puente, Entra en él salta al río por la puerta del otro extremo. No tengas miedo, todo saldrá bien.





09 SABOTAJE NAVAL

OBJETIVOS

- **Hacerte con la ametralladora pesada que hay en los camarotes.**
- **Examinar la taquilla de color más oscuro que hay justo después de accionar la tercera de las llaves.**
- **Registrar cada esquina hasta dar con el cofre y las dos películas.**
- **Mandar la coordenadas falsas usando la radio que hay cerca del puente de mando.**
- **Recolectar las ordenes imperiales que hay repartidas por el navío.**

¡PRESTA ATENCIÓN, MUCHACHO!

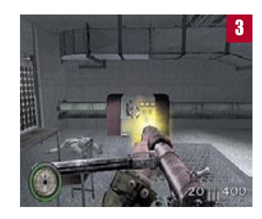
Los bidones explosivos suelen estar estratégicamente colocados para facilitarte la vida. Dispara contra ellos si ves que hay algún enemigo en las cercanías.

Estamos en las entrañas del portaaviones más grande de la flota japonesa y **nuestra ultima misión será mandarlo al fondo del mar** junto a todo el oro que transporta. Durante la primera parte de la fase te limitarás a avanzar por pasillos y habitaciones, limpiándolas de enemigos y **abriendo las 4 llaves de paso de color rojo** que encuentres en los conductos de aire que cuelgan sobre tu cabeza (mira de vez en cuando hacia arriba y pulsa Ac-



1

2



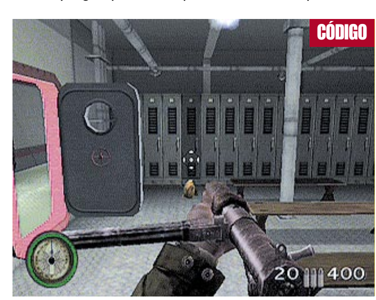


ción cuando encuentres una) **(1)**. Registra todas las salas y recoge los numerosos **ítems** que esconden (incluida la **ametralladora** de la sala de literas) **(2)**. No olvides hacerte con el **rollo de película** de la estancia que hay justo después de haber accionado la tercera cerradura. También en esa sala hallarás una **taquilla de color más oscuro** en la que poder usar una de tus herramientas y así obtener el **código de invulnerabilidad**. Para cuando encuentres el **primer punto de guardado**, deberás haber abierto 4 de dichas llaves de paso.

Tras bajar las escaleras aparecerás en una enorme sala compuesta por una **pasarela** que la cruza de lado a lado (en dos direcciones) y **4 garitas de control** en la zona central. En estas ultimas están las **últimas llaves de paso y los 4 generadores que debes destruir (3)**. Para llegar hasta ellos no tienes mas que usar las pasarelas elevadas y eliminar con la eficacia habitual a los marineros que las custodian. Luego, **rompe las 4 válvulas** que hay en la zona central de la amplia estancia y sigue por la compuerta del fondo **(4)**. Cuando parece que has conseguido hallar el dichoso oro, tus enemigos os tenderán una trampa y **caeréis presas de una gas tóxico**.

Tras una emocionante escena en la que Tanaka te libera a costa de su vida, **recoge tus armas** de encima de la mesa y **salva la partida** en la habitación contigua. Abandona la zona por las escalerillas del fondo y aparecerás en los hangares. Alrededor tuyo puedes ver varios aviones y, junto a ellos, soldados enemigos y algunos **barriles explosivos (5)**. Con la zona ya más tranquila, sal por la puerta del fondo hacia las pasarelas exteriores. Avanza con cuidado, pues en esta zona te asaltarán un buen grupo de marineros. No te expongas demasiado y entra luego por la puerta de la izquierda hacia otro hangar, donde tendrás que repetir la misma operación que en el anterior (**rompe la red** que hay a la izquierda con el machete y coge los **ítems** que hay tras ella). Después, sube las escaleras del lado derecho hasta la sal de control **(6)**. **Elimina al operador y luego acciona la palanca roja** para abrir las compuertas del fondo del hangar. No olvides hacerte con la **primera de las tres ordenes imperiales** de encima de la mesa (las necesitarás para uno de los objetivos extras).

Baja y pasa a la segunda sección del hangar, donde verás a tu archienemigo escapar en uno de los elevadores para aviones. Elimina a los tres marineros que hay a tu alrededor y luego **sube por las escaleras del fondo** para salir de nuevo a tomar el aire. Continúa aplicando la misma receta de





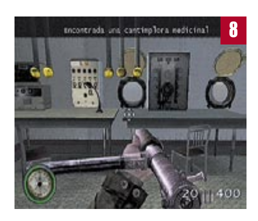




plomo a tus enemigos y al fondo encontrarás la entrada a una **nueva zona de camarotes**. Regístralos para hallar algunos **ítems** curativos y continúa hasta el siguiente piso. En la mesa que hay justo a tu izquierda están el **segundo grupo de ordenes imperiales** y la típica caja con un **traje para el modo Multijugador (7)**.

Prosigue tu ascenso por las escaleras del final del corredor y entra en el **primer camarote** de la izquierda. Pulsa Acción junto a la radio y conseguirás **completar uno de los objetivos extras** de esta última fase **(8)**. Y si quieres hacer lo mismo con el **segundo**, no tienes más que coger las **ordenes** que te esperan en la mesa del final del pasillo. Ahora sólo te queda seguir ascendiendo hasta que llegues a las escaleras que llevan a la **cubierta de despegue**. En ella te espera un **avión** preparado para despegar y en el que tú **serás el encargado de usar la ametralladora (9)**.

Antes de despegar, darás varias pasadas por la pista y tendrás que hacer lo posible por **derribar el enjambre de cazas enemigos** que intentan hacerte pedazos. Una vez en el aire, continúa manteniéndoles a raya hasta que **sobrevueles el portaaviones**. Durante esos instantes, apunta contra él y **dispara sin parar.** Tras un par de pasadas, el gigantesco navío no portará los daños y explotará en mil pedazos.
¡Lo has conseguido, soldado!







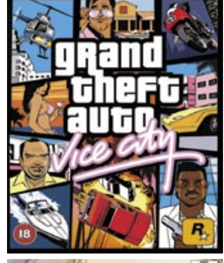


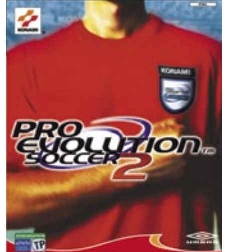
Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 62

SUPLEMENTO GRATUITO PARA LOS LECTORES DE PLAY2MANÍA





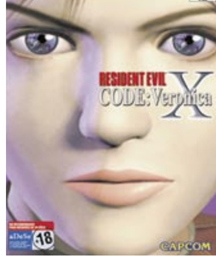








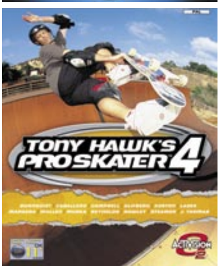




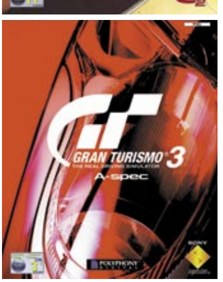
























SUMARIO

Los mejores juegos, los mejores precios

Si estás pensando en comprarte algún juego para tu PS2, seguro que tras la cuesta de enero no te vendría nada mal ahorrarte unos cuantos euros, ¿verdad? Por eso hemos preparado este suplemento, para ayudarte a elegir no sólo lo mejor, sino también lo que tiene mejor precio.

En las siguientes páginas encontrarás una selección de géneros. Cada uno de ellos se presenta con un ranking de sus juegos más importantes. Además verás que hemos destacado de manera especial los títulos que, bien por estar en serie Platinum, bien por contar con un precio especial, resultan más económicos. La idea es que tengas claro qué es lo mejor de cada género y además sepas qué juegos tienen la mejor relación calidad precio. Esperamos que te sirva de ayuda a la hora de elegir tus próximas compras.

VELOCIDAD

En el reino de la velocidad, *Gran Turismo* es el monarca con la propuesta más completa y apasionante. Después hay grandes juegos que ofrecen distintas formas de diversión. Entre los arcades destaca *NFS Underground* por su calidad y sus opciones de "tuning", así como *Burnout 2* y su atractivo precio. Y si prefieres velocidad real apunta *WRC 3*, *Formula One 2003*...



1 GRAN TURISMO 3 A-SPEC

Sony | 29,95 € | + 3 años



Conviértete en el mejor piloto ganando infinidad de carreras, comprando nuevos coches y mejorando su mecánica. Ofrece diversión sin fin.

10 **Con más de 150 coches, infinidad de carreras y un control genial, *GT3* es el amo de la velocidad.**

2 NEED FOR SPEED UNDERGROUND

EA Games | 62,95 € | + 3 años



El arcade más trepidante y espectacular del momento ofrece carreras nocturnas, coches reales, mucha velocidad y una infinidad de posibilidades de "tuning".

9 **Un arcade que derrocha calidad técnica y velocidad, y con coches reales que podemos "tunear".**

3 WRC 3

Sony | 59,95 € | + 3 años



Todos los tramos y escuderías del nuevo Mundial en un juego que mantiene un control asequible para todos y alcanza el mejor apartado gráfico de la saga.

9 **Los rallies más espectaculares con el control más asequible. Y con la licencia de este año.**

4 BURNOUT 2

Acclaim | 29,95 € | + 3 años



Corre por circuitos urbanos atestados de tráfico, ya sea para llegar el primero o para provocar colisiones masivas. Toda una garantía de diversión directa.

9 **Velocidad y espectáculo en estado puro en el arcade de velocidad más salvaje de PS2.**

5 FORMULA ONE 2003

Sony | 59,95 € | + 3 años



El único juego de la temporada 2003 (con Alonso en Renault), ofrece calidad técnica y un sistema de juego adaptable al realismo o al estilo arcade.

9 **Un título con licencia oficial que se adapta a expertos y novatos. Si quieres emular a Alonso...**

6 MIDNIGHT CLUB II

Rockstar | 64,95 € | + 16 años



Carreras nocturnas por trazados urbanos abiertos y con múltiples caminos para elegir. Resulta tan espectacular como divertido de jugar y tiene modos Online.

9 **Aunque no tenga coches reales, es ideal si te gustan los arcades frenéticos. Y tiene modo Online.**

7 COLIN MCRAE 04

Codemasters | 59,95 € | + 3 años



El juego de rallies más realista vuelve más espectacular que nunca. Una joya para los fans de la conducción... aunque no tiene la licencia del Mundial.

9 **Por su realista control y su gran apartado técnico, enamorará a los fanáticos de la conducción.**

8 MOTO GP 3

Namco | 59,95 € | + 3 años



La mejor recreación del Mundial de 500 cc., con 15 circuitos y la posibilidad de elegir conducción arcade o simulación. Y además es muy divertido y espectacular.

8 **El mejor juego de motos de PS2, con pilotos y circuitos reales y un montón de retos de habilidad.**

9 NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

EA Games | 29,95 € | + 3 años



Los deportivos reales más elitistas y caros protagonizan un vistoso juego que divierte de lo lindo con sus carreras ilegales en circuitos urbanos abiertos.

8 **Un arcade que apuesta por la diversión directa y el "glamour" de sus modelos deportivos.**

10 WRC II: EXTREME

Sony | 29,95 € | + 3 años



Un simulador con los pilotos, escuderías y rallies del Mundial 2003, una gran calidad técnica y un control asequible para cualquier tipo de jugador.

9 **Por su precio, su calidad técnica y su estilo de juego asequible, es una gran opción en su género.**

11 SHOX

EA Big | 29,95 € | + 3 años



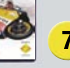
Una original visión de los Rallies desde un punto de vista arcade, que sólo se preocupa de divertir y engancha al permitirnos ganar nuevos coches.

8 **Un juego que divierte con su curiosa mezcla de coches de rallies y conducción arcade.**

12 MOTO GP

Namco | 29,95 € | + 3 años





El inicio de esta saga tiene los pilotos del Mundial de 500 cc de 2000 y es espectacular y divertido, pero con sólo cinco circuitos su duración es limitada.

7 **El espectáculo y la emoción de las motos en un juego muy divertido. Lástima sea tan corto...**

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

El indiscutible rey de la velocidad

Simulador | Sony | 29,95 € | Castellano | +3

Gráficos: E Diversión: 

Calidad/precio: 







Más de 150 vehículos reales, el control más satisfactorio y decenas de competiciones son las bazas de un juego que aún hoy no tiene rival.

■ **Tipos de carreras:** Carreras de turismos reales que disfrutamos en el apasionante modo Gran Turismo. Tras superar pruebas de conducción y conseguir diferentes licencias, participamos en decenas de competiciones para ganar dinero e invertirlo en nuevos vehículos y modificar su mecánica. Un desarrollo que atrapa sin remisión y ofrece incontables horas de diversión.

■ **Realismo y control:** El ejemplo a seguir en lo que se refiere a conducción realista. Cada vehículo presenta sus propias características y un comportamiento fiel a la realidad. El control es excelente, con lo que conducir es una experiencia de lo más satisfactoria. Eso sí, los coches no se deforman en las colisiones.

■ **Apartado técnico:** El diseño de los vehículos, detalles como los reflejos sobre las carrocerías, los efectos sonoros … técnicamente *GT3* es genial, y sólo falta algo más de sensación de velocidad en las carreras de menor cilindrada.





Sobresale en todos los aspectos, pero destaca el realista y satisfactorio control. Conducir es un auténtico placer en *GT3*.

La única pega es que la sensación de velocidad no impresiona hasta que competimos con los coches más potentes...

■ **CONCLUSIÓN:** Un sueño hecho realidad para los fans del motor, por variedad de coches y competiciones, realismo y técnica.

BURNOUT 2

Más allá del límite del riesgo

Arcade | Acclaim | 29,95 € | Castellano | +16

Gráficos: MB Diversión: 

Calidad/precio: 







Correr a todo gas por calles repletas de tráfico es una locura, a no ser que tu coche tenga un control arcade y quieras provocar increíbles colisiones.

■ **Tipos de carreras:** Corremos con vehículos ficticios en circuitos urbanos de todo tipo (incluso conducimos un coche de policía para detener a golpes a los vehículos de delincuentes). Y en el modo "Crash" hay que provocar brutales colisiones masivas. Todo sea por conseguir diversión sin complicaciones...

■ **Realismo y control:** *Burnout 2* ofrece un estilo de conducción completamente arcade, con un manejo tan sencillo como preciso. Hasta tal punto llega su talante arcade, que incluso tenemos un indicador de Turbo, que rellenamos conduciendo en dirección contraria y realizando peligrosos adelantamientos. Volverá locos a los amantes de la velocidad en su estado más puro.

■ **Apartado técnico:** Uno de los juegos de coches más vistosos de PS2: el modelado de los vehículos y efectos, como los brillos sobre la carrocería, son muy buenos. Y la sensación de velocidad es vertiginosa. Pero la palma se la llevan las colisiones de los coches, que muestran alucinantes deformaciones. Espectáculo puro, sobre todo en las repeticiones.



Una propuesta original y muy divertida, que además ofrece un gran espectáculo visual gracias a un apartado gráfico genial.

Su apuesta por la diversión directa y sin complicaciones le hace menos profundo y duradero que otros juegos del género.

■ **CONCLUSIÓN:** El arcade ideal para descargar adrenalina, ya sea en las carreras más veloces o en las colisiones más espectaculares.

WRC II: EXTREME
El Mundial... del año pasado

Simulador | Sony | 29,95 € | Castellano | +3

Gráficos: 

Diversión: 

Calidad/precio: 





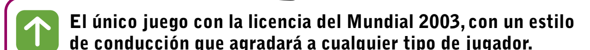


Como es habitual en esta serie, *WRC II* ofrece rallies con un estilo de conducción asequible y los equipos y trazados reales del Mundial de 2003.

■ **Tipos de carreras:** Aprovechando la licencia oficial exclusiva, se recrean los 14 rallies del Mundial 2003, con sus 115 tramos en diferentes superficies y todos los pilotos y escuderías (excepto Colin McRae). Además, hay interesantes modos para dos jugadores a pantalla partida y para cuatro alternativamente.

■ **Realismo y control:** Su estilo de conducción ofrece lo que podemos llamar "realismo asequible": aunque hay que practicar, el control nos lo pone fácil en los giros (aunque el escaso peso de los coches es un arma de doble filo, y debemos tener cuidado para no volcar). Por ello, resulta un título atractivo para aquellos que quieran iniciarse en los rallies.

■ **Apartado técnico:** Los buenos modelos de los coches (que se deforman en las colisiones), una gran sensación de velocidad, escenarios de enorme calidad y una banda sonora a cargo de Chemical Brothers conforman unos aspectos técnicos que, aunque un poco por debajo de la edición de 2004, siguen siendo muy espectaculares.


El único juego con la licencia del Mundial 2003, con un estilo de conducción que agradará a cualquier tipo de jugador.


Hay juegos de rallies más realistas. Y si eres purista, quizá prefieras *WRC 3* con los datos actualizados, aunque es más caro...

■ **CONCLUSIÓN:** Rallies asequibles para todos los públicos y con un gran apartado técnico. Eso sí, los datos son del Mundial de 2003.

NFS HOT PURSUIT 2
Bólidos de lujo a tu alcance

Arcade | EA Games | 29,95 € | Castellano | +11

Gráficos: 

Diversión: 

Calidad/precio: 







El primer *Need for Speed* en PS2 nos deja un gran apartado técnico y la oferta típica de la serie: lujosos coches, variados modos de juego y mucha diversión.

■ **Tipos de carreras:** Por un lado tenemos el modo Carrera, en el que disputamos un Campeonato contra otros coches en circuitos abiertos y con distintos caminos, que consta de 30 pruebas de lo más variado, además de otros desafíos y carreras sueltas. Y por otro está el modo Persecución, donde hay que cumplir otros 30 retos pero con la policía pisándonos los talones todo el rato. Además, si lo deseamos también podemos elegir ser los "perseguidores".

■ **Realismo y control:** Los 49 coches disponibles en el juego son reales (como el Porsche 911 o en BMW Z8). A la hora de conducir, se apuesta por un control sencillo y sin complicaciones. Y la física de los coches es bastante correcta, salvo en las colisiones, en las que a menudo nos quedamos "clavados" sin motivo.



■ **Apartado técnico:** El apartado gráfico es sólido como pocos. La sensación de velocidad está bien recreada, el diseño de los circuitos es muy bueno y los coches lucen un buen modelado. La banda sonora es la "caña".

El logrado apartado técnico, el sencillo control y la variedad de retos consiguen que no paremos de jugar en mucho tiempo.

Algunos problemas con la física de los coches, el leve "popping" y que su asequible estilo de conducción no gustará a los expertos.

■ **CONCLUSIÓN:** Es ideal si lo que buscas es un juego de velocidad que enganche y divierta sin complicaciones desde la primera partida.

MOTO GP

Un clásico del motociclismo

Arcade | Namco | 29,95 € | Castellano | +3

Gráficos: MB Diversión: 

Calidad/precio: 







El Mundial de motociclismo tuvo por fin una digna representación en consola gracias a un juego tan espectacular como divertido, al que, eso sí, le faltan opciones para ser realmente completo.

■ **Tipos de carreras:** Disfrutamos del Mundial de Motociclismo de 2000 en la cilindrada de 500 cc. cúbicos, con las escuderías y pilotos reales como el español Alex Crivillé. Pero sólo hay cinco circuitos, y aunque se incluyen 54 desafíos de habilidad en el pilotaje, se echan de menos más posibilidades de juego.

■ **Realismo y control:** Este primer *Moto GP* es una conversión de una máquina recreativa, y eso se nota en su asequible control. Cualquier jugador disfrutará de unas carreras intensas, emocionantes y divertidas desde el primer momento. Pero si buscas realismo, es mejor *Moto GP 3*.

■ **Apartado técnico:** En su momento *Moto GP* destacó por un apartado gráfico sorprendente, con unos modelos de motos y pilotos muy realistas y unas repeticiones que son puro espectáculo. Estos valores se mantienen hoy en día, y aunque ahora vemos que los circuitos están un poco vacíos y la reproducción de las motos se ha mejorado en entregas posteriores, el juego sigue siendo bastante vistoso y atractivo.

↑ **Capta el espectáculo de las carreras de motociclismo gracias a su calidad técnica y su apuesta por la velocidad pura y dura.**

↓ **Sólo tiene cinco circuitos y no brilla por su variedad de modos de juego. Y los datos de 2000 ya están un poco desfasados.**

■ **CONCLUSIÓN: Una espectacular recreación de las carreras de 500 cc. que apuesta más por la diversión que por el realismo.**

SHOX

El rally más loco y divertido

Arcade | EA Big | 29,95 € | Castellano | Edad: +3

Gráficos: 

Diversión: 

Calidad/precio: 







Shox **es un arcade explosivo que deja a un lado la simulación más rigurosa para ofrecer carreras frenéticas con un resultado espectacular.**

■ **Tipos de carreras:** al modo principal del juego, en el que tenemos que superar hasta un total de 24 circuitos repartidos en 4 campeonatos distintos, hay que sumar los dos modos hasta para cuatro jugadores y la opción de "apostar" en carreras de uno contra uno para ganar nuevos coches. Eso por no hablar de los "retos Shox", con los que ganaremos dinero para comprar más "carros".

■ **Realismo y control:** *Shox* deja a un lado el realismo de otros juegos del género. Así, la física de los coches al chocar es algo exagerada (incluso para un arcade) y no podremos salirnos de la pista en las curvas, ya que están cerradas. En cuanto al control, nos encontramos con un manejo sencillo y preciso que no requiere de mucha práctica para ser dominado.



■ **Apartado técnico:** los escenarios son muy sólidos y presentan efectos de luz y reflejos en tiempo real. El apartado sonoro envuelve a la perfección las carreras del juego.

↑ **Su toque arcade y sus retos "pican" para seguir jugando y así poder superar nuevos campeonatos y desbloquear más coches.**

↓ **La física es algo exagerada y quizás los más exigentes echen en falta más "rigor" en la conducción, pero ¡¡es un arcade!!**

■ **CONCLUSIÓN: Si lo que quieres es divertirte corriendo y no te va la simulación ni el "realismo", *Shox* es una buena elección.**

Las dos entregas de la saga *GTA* dominan en solitario los puestos más altos del ránking de este género. Además, es posible encontrarlos sueltos o en un pack, a un precio inmejorable. Muy de cerca les sigue *True Crime*, la revelación de estas navidades y *The Getaway*.

1 GTA III + GTA VICE CITY PACK DOBLE
Rockstar | 64,95 € | + 18 años



Un pack que incluye *GTA III* y *Vice City*, los dos mejores "simuladores de mafiosos" a un precio muy ajustado. Una joya que no debes dejar escapar.

10 **Dos de los mejores juegos de PS2 casi al precio de una novedad. Si no los tienes, corre a por él YA.**

2 GTA VICE CITY
Rockstar | 34,95 € | + 18 años



El mejor simulador de mafioso, con misiones muy originales y más de 100 vehículos distintos para conducir (motos, helicópteros...). Una pasada.



10 **El mejor y más completo juego de mafiosos, ambientado en los años 80. De lo mejorcito en PS2.**

3 GTA III
Rockstar | 34,95 € | + 18 años



GTA III pone a tus pies una ciudad, para que cumplas todo tipo de trabajitos para la mafia, como conductor y matón. Un imprescindible si tienes 18 años.

9 **Es el antecesor de *Vice City*, un juego que pese a no ser tan genial, es referencia en el género.**

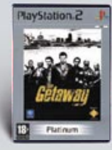
4 TRUE CRIME
Activision| 59,95 € | + 16 años



Una mezcla genial entre *The Getaway* y *GTA*, que combina la conducción y la acción con la lucha cuerpo a cuerpo. Todo, con un acabado gráfico soberbio.

9 **Una propuesta más completa que *The Getaway*, aunque sin llegar a las cotas de la saga *GTA*.**

5 THE GETAWAY
Sony | 29,95 € | + 18 años



Una cruda historia de gangters, ambientada en Londres. Resulta un poco lineal comparado con *GTA*, aunque gráficamente está muy por encima.

9 **La ausencia de libertad a la hora de jugar se compensa con una trama propia del cine negro.**

6 STUNTMAN
Atari | 29,95 € | + 11 años



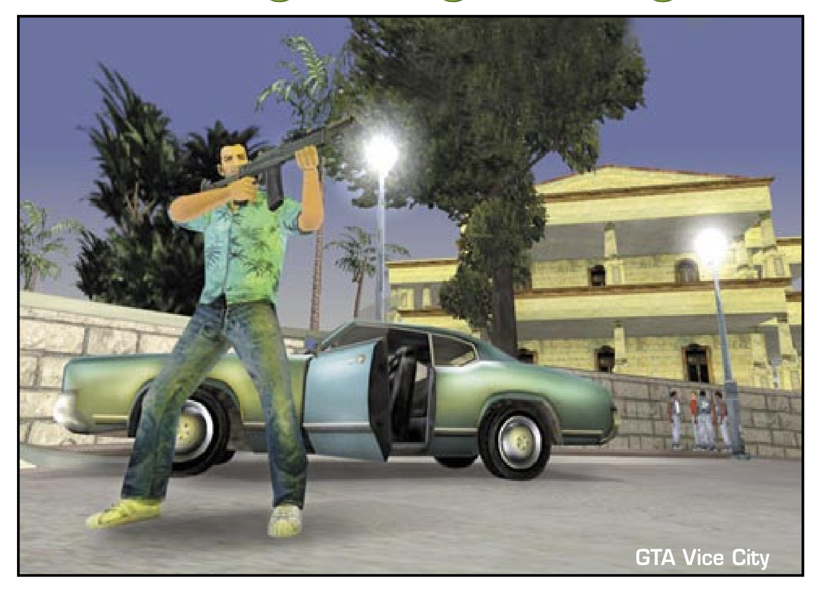
Rueda las más peligrosas escenas de riesgo, a los mandos de los más variados vehículos. Un juego de velocidad sin carreras ni mafiosos.

8 **Si te gusta conducir, pero buscas algo diferente, no vas a encontrar nada más original.**

PACK GTA III + VICE CITY
Qué parezca un accidente, hasta en el precio

Aventura | Take 2 | 64,95 € | Castellano | +18

Gráficos:  Diversión:  Calidad/precio: 



GTA Vice City



GTA III



GTA III

La saga *GTA* es la "culpable" de que los "simuladores de mafiosos" tengan su aceptación actual. Ahora te puedes hacer con sus dos entregas para PS2, en un pack especial, a un precio irresistible.

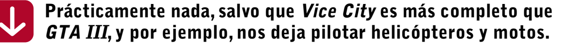
■ **Coches... ¿y qué más?:** Ambos juegos nos meten en el pellejo de un matón que trabaja para la mafia de conductor y pistolero, realizando los más variados encarguitos. En todos ellos abundan la acción y los tiroteos, al tiempo que evitamos a la policía.

■ **Libertad de acción:** Es total. En ambos escogemos para quién trabajamos, la forma de resolver las misiones... Incluso podemos movernos por la ciudad con completa libertad. Una pasada.

■ **Apartado técnico:** Puede que sean los juegos menos impactantes de los seleccionados, aunque como contrapartida, ofrecen un sistema de juego insuperable, completo y repleto de posibilidades.



La enorme libertad que deja al jugador, tanto para recorrer la gigantesca ciudad como para hacer lo que le plazca.



Prácticamente nada, salvo que *Vice City* es más completo que *GTA III*, y por ejemplo, nos deja pilotar helicópteros y motos.

■ **CONCLUSIÓN: Dos obras maestras para adultos, que consiguen entretener a lo grande durante mucho tiempo. Imprescindibles.**

THE GETAWAY

El crimen al estilo londinense

Aventura | Sony | 29,95 € | Castellano | +18

Gráficos:  Diversión:  Calidad/precio: MB







A la luz del éxito de *GTA III* han surgido numerosos clones. Uno de los más laureados es *The Getaway*, una aventura con un desarrollo parecido, que hace especial hincapié en la trama y su ambientación.

■ **Coches... ¿y qué más?:** Como en *GTA*, básicamente ofrece conducción y acción en forma de tiroteos... pero desde dos puntos de vista distintos: el de un criminal retirado que vuelve a las calles y un policía puesto en tela de juicio. También tiene pequeñas pinceladas de infiltración, aunque la verdadera estrella del juego es la trama.

■ **Libertad de acción:** Es mucho menor que en *GTA III*. Aquí "sólo" tenemos 24 misiones, 12 por cada personaje controlable, que debemos superar en orden para avanzar en la aventura. Aparte, *The Getaway* sólo deja al jugador una opción más: hacer "turismo" por una más que impresionante recreación de Londres.

■ **Apartado técnico:** Salvo las mejorables animaciones, ofrece un espectáculo muy superior al de *GTA III*, o al menos eso demuestra el realista aspecto de los personajes, las escenas de vídeo o la propia recreación de Londres.

 **Sobre todo, el apartado gráfico y la historia, y por supuesto, el fabuloso doblaje, propio de una película de cine negro.**

 **El sistema de juego es demasiado lineal, y no hay nada que hacer entre misión y misión. Y las animaciones son mejorables.**

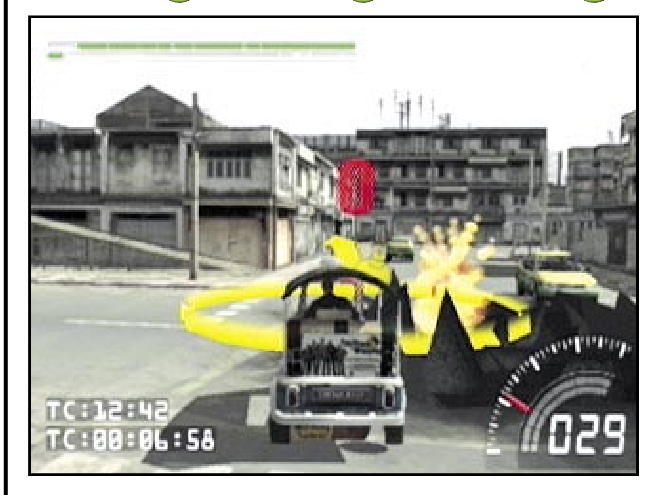
■ **CONCLUSIÓN: La mejor alternativa a *GTA*, a pesar de ser mucho más lineal y ofrecer menos libertad. Lo mejor: su gran guión.**

STUNTMAN

De profesión, especialista de cine

Velocidad | Atari | 29,95 € | Castellano | +13

Gráficos:  Diversión:  Calidad/precio: 







Dejando a un lado los juegos de mafiosos, existen otros títulos con los coches como protagonistas. Es el caso de *Stuntman*, en el que "trabajamos" como especialista en el rodaje de cinco películas.

■ **Coches... ¿y qué más?:** No es un juego de carreras, sino de habilidad al volante. Debemos pasar por todos los lugares que nos indica el director del filme, y realizar las maniobras que nos diga (golpear objetos, derrapes, giros de 180 grados...) en el momento exacto. También incluye un editor de acrobacias, con el que podemos realizar saltos imposibles, loopings, choques...

■ **Libertad de acción:** Quitando el modo de acrobacias... ninguna. De hecho, sólo avanzaremos en el juego si nos ceñimos a las exigencias del guión y realizamos correctamente todas las maniobras (golpear unos cubos, saltar por una rampa...). En este sentido, *Stuntman* no deja ninguna libertad al jugador.

■ **Apartado técnico:** Junto con *The Getaway*, es el juego más impresionante de los tres. Coches que, pese a no ser de "marca", resultan tremendamente realistas, entornos plagados de detalles...







■ **CONCLUSIÓN: Recomendado para los que disfrutan no de la velocidad, si no de las maniobras rápidas y exigentes al volante.**

Como no podía ser de otra manera, Square-Enix domina con holgura los primeros puestos de la lista. El primer lugar es, indiscutiblemente, para la obra maestra del género, *FFX*, seguido muy de cerca por su secuela, y el mejor rol de acción de la casa, *Kingdom Hearts*.

1 FINAL FANTASY X

Square-Enix | 29,95 € | + 3 años



Una historia inolvidable, grandiosa y técnicamente impresionante, que cuenta con un sistema de juego apasionante y unos combates por turnos trepidantes.

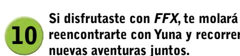
10 **Es el mejor juego de rol de PS2, una obra maestra de principio a fin. Si te va el rol, debes tenerlo.**

2 FINAL FANTASY X-2

Square-Enix | 59,99 € | + 12 años



Es la continuación de *FFX*, aunque su sistema de juego es muy distinto, más abierto, con más minijuegos y un sistema de combate muy renovado.



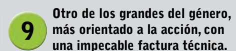
10 **Si disfrutaste con *FFX*, te molará reencontrarte con Yuna y recorrer nuevas aventuras juntos.**

3 KINGDOM HEARTS

Square-Enix | 29,95 € | + 7 años



Otra de las obras maestras de Square. Su alianza con Disney se ha plasmado en un juego de rol de acción que fusiona lo mejor de ambas factorías.



9 **Otro de los grandes del género, más orientado a la acción, con una impecable factura técnica.**

4 DARK CHRONICLE

Sony | 59,99 € | + 3 años



Reconstruye el mundo con un curioso sistema de juego, en el que tienen cabida combates de acción, la creación de inventos, la exploración...



9 **El único juego capaz de competir con los títulos de Square: largo, divertido, vistoso... Una joya.**

5 ARC: EL CREPÚSCULO DE LAS ALMAS

Sony | 59,99 € | + 12 años



Una interesante historia que enfrenta a dos hermanos de raza distinta en una cruenta guerra. Su sistema de combate integra elementos estratégicos.

8 **Sin llegar a la calidad de los anteriores, un gran juego de rol, con una historia que atrapa.**

6 EVERGRACE

From Software | 19,95 € | + 13 años



Uno de los juegos de rol más antiguos de PS2, pero con una propuesta distinta, que da más importancia a los combates y a la creación de armas.

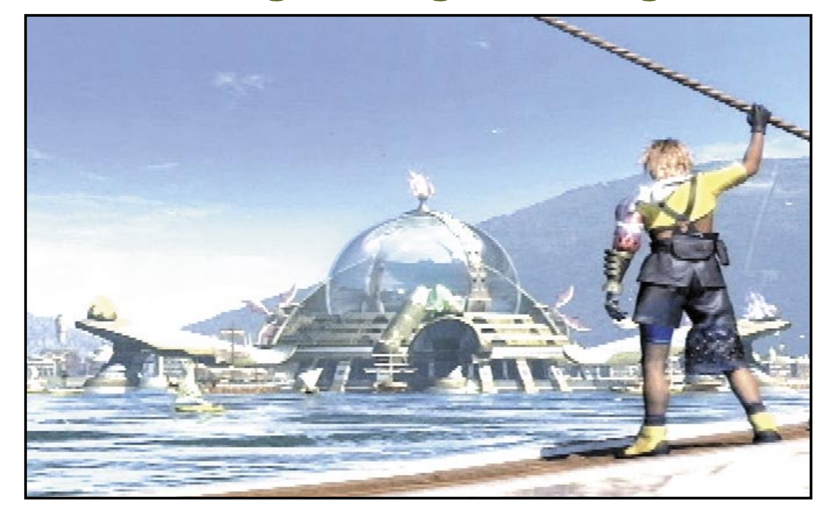
6 **Un juego de acción con toques de rol, que sigue dando buenos momentos pese a resultar feote.**

FINAL FANTASY X

La culminación técnica de una saga mágica

Rol por turnos | Square-Enix | 29,95 € | Castellano | +3

Gráficos: E  Diversión: E  Calidad/precio: E







***Final Fantasy* es una saga que no necesita presentación y su décima entrega es EL juego de rol de PS2. No encontrarás nada parecido: uno de los mejores y más innovadores RPG de la historia.**

■ **Argumento y puesta en escena:** Spira, el mundo donde se desarrolla *FFX*, está al borde de la destrucción por culpa de Sinh, una criatura que sólo puede ser eliminada por los Invocadores. A nosotros nos toca acompañar a Yuna, una de estas invocadoras, en la que es una de las aventuras más bellas y trabajadas de la Historia. Ningún detalle ha quedado descuidado, y desde las animaciones faciales hasta el escenario más pequeño destilan calidad.

■ **Sistema de combates:** Como es habitual en la saga son por turnos, pero repletos de novedades. La más importante es que resultan bastante más rápidos y ágiles que en otros *FF*, al tiempo que introducen importantes novedades, como cambiar de personaje durante el combate. Tampoco faltan las invocaciones de criaturas, los hechizos, acciones especiales como interactuar con objetos del entorno... Pese a ser por turnos, es una pasada.

■ **Duración:** No encontrarás en PS2 un juego que dé tanto de sí. Te harán falta entre 80 y 100 horas para completarlo y llegar a descubrir la mayoría de los y secretos que encierra. Hoy por hoy, no hay ningún otro juego de rol que ofrezca tanto por sólo 30 euros.



Gráficos, historia, duración, capacidad para enganchar de principio a fin, la calidad de la traducción... es casi perfecto.



No tiene selector de 50/60 Hz, es decir, tiene dos bandas negras bastante "gordas", en la parte superior e inferior de la pantalla.

■ **CONCLUSIÓN: No encontrarás un juego igual en PC o en consola. Es una aventura única, larga, muy "currada" y divertida.**

KINGDOM HEARTS

El rol con el encanto de Disney

Rol de acción | Square-Enix | 29,95 € | Castellano | +3

Gráficos: 

Diversión: 

Calidad/precio: E







Los creadores de *Final Fantasy* se han aliado con Disney para crear un juego de rol de acción basado en las películas más famosas de Disney.

■ **Argumento y puesta en escena:** El reino mágico de Disney ha sido invadido por los "sin corazón", unas criaturas que están acabando con todos sus habitantes. A ti te toca recorrer todos sus mundos, acabando con estas malvadas criaturas y encontrar al desaparecido Mickey Mouse. La puesta en escena es brutal: personajes que parecen sacados de las películas de Disney, escenarios calcados de los filmes... sencillamente sobresaliente.

■ **Sistema de combates:** A diferencia de *FFX*, son como en los juegos de acción, es decir, no tenemos que esperar turnos ni nada. Tenemos un botón para ataque, otro para salto, podemos utilizar hechizos, habilidades especiales e incluso invocaciones. Son muy ágiles y divertidos... y en todo momento estamos escoltados por dos personajes Disney que controla la consola.

■ **Duración:** También es largo de narices. Acabarte el juego puede llevarte fácilmente 80 horas, siempre que intentes cumplir buena parte de sus minijuegos y retos, como encontrar a los 101 dálmatas, introducirte en el libro de Winnie the Pooh o construirte una nave invencible para viajar entre los mundos.



Aunque está basado en películas Disney no resulta muy "ñoño". De hecho, es un juego de rol profundo, completo y muy variado.

Si no te gustan los personajes Disney, aquí los vas a encontrar a patadas. No falta casi ninguno de las películas mas recientes.

■ **CONCLUSIÓN: Si *FFX* te parece lento, *Kingdom Hearts* te encantará. Bajo su fachada Disney descubrirás un gran juego de rol.**

EVERGRACE

Una pizca de rol con mucha acción

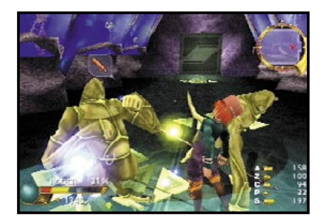
Rol de acción | From Software | 19,95 € | Castellano | +13

Gráficos: 

Diversión: 

Calidad/precio: 



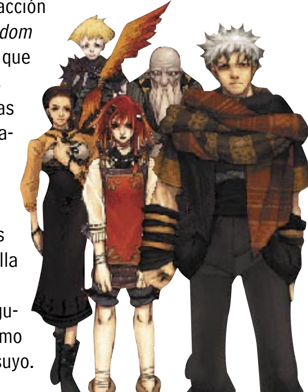




***Evergrace* fue uno de los primeros juegos de rol de PS2, y pese al tiempo que ha pasado, su propuesta sigue siendo muy distinta a la de otros juegos... aunque sus gráficos no han envejecido muy bien.**

■ **Argumento y puesta en escena:** Un buen día despiertas en un mundo que no conoces en el que casi todo es hostil. Debes recorrerlo y encontrar respuestas, alternando el control y la historia de dos personajes distintos. Durante los primeros meses de vida de PS2 cumplió sobradamente, pero hoy por hoy hay muchos juegos más impresionantes en temas gráficos..

■ **Sistema de combates:** Son de acción pura y dura, más incluso que en *Kingdom Hearts*, pero aquí la gracia reside en que podemos cambiar la armadura de los protagonistas, construir nuevas armas con las piezas que encontremos, desarrollar más habilidades y magias...



■ **Duración:** Es el más corto de los tres, aunque recorrer sus mazmorras y todo el mundo en el que se desarrolla te llevará bastante tiempo. Puede incluso que te quedes atrancado en alguno de sus puzzles. No es tan largo como *FFX* o *Kingdom Hearts*, pero dura lo suyo.



Los ágiles combates y el sistema de mejora del personaje, que nos deja modificar y construir nuevas armas y protecciones.

Fue uno de los primeros juegos de rol de PS2, y eso se nota en su apartado técnico, que ha quedado muy, muy superado.

■ **CONCLUSIÓN: Si buscas un juego de rol barato y con más acción que otra cosa, *Evergrace* podría ser una buena elección.**

La saga decana de Konami sale de las sombras para convertirse en el mejor juego de infiltración de PS2, seguido muy de cerca por *Splinter Cell* y *Hitman 2*. *Substance* tampoco está mal si *MGS2* te supo a poco. Y si buscas algo más adulto y gore, el juego perfecto es *Manhunt*.

1 METAL GEAR SOLID 2
Konami | 29,95 €



Una de las aventuras más apasionantes de PS2, con momentos inolvidables, que combina sigilo y acción bajo una trama digna de la mejor película de Hollywood.

10 Es el mejor juego de infiltración de PS2. Puede que no sea el más realista, pero sí el más divertido.

2 SPLINTER CELL
Ubi Soft | 29,95 €



Una aventura de corte más realista que *MGS2*, con más movimientos, gadgets y horas de juego, aunque le falta un pelín de carisma para ser el número uno.

9 La mejor alternativa a *MGS2*: es más realista y serio... aunque la historia podía estar mejor.

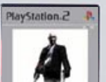
3 M.G. SOLID 2 SUBSTANCE
Konami | 59,99 €




La misma aventura, pero con un montón de extras y añadidos, como tropecientas misiones VR, modos de juego nuevos y curiosidades para los fans de *MGS2*.

9 Si te quedaste con ganas de más *MGS2*, *Substance* puede darte casi todo aquello que anhelaste.

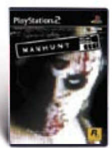
4 HITMAN 2
Eidos | 29,99 €



Introdúcete en el pellejo de un asesino a sueldo y acaba con un montón de objetivos, usando disfraces, sigilo y un puñado de armas blancas y de fuego.

9 Técnicamente flojillo, pero con un desarrollo brutal y divertido, con gran libertad para el jugador.

5 MANHUNT
Rockstar | 59,99 €



Se abre la caza del hombre, y tu eres la presa en un juego desquiciante y gore. Huye de sicópatas, improvisa armas y sobrevive en una ciudad sin ley.

9 Un juego para adultos, muy cruel, donde el sigilo es un arma más para sobrevivir.

6 M:I OPERATION SURMA
Atari | 29,95 €



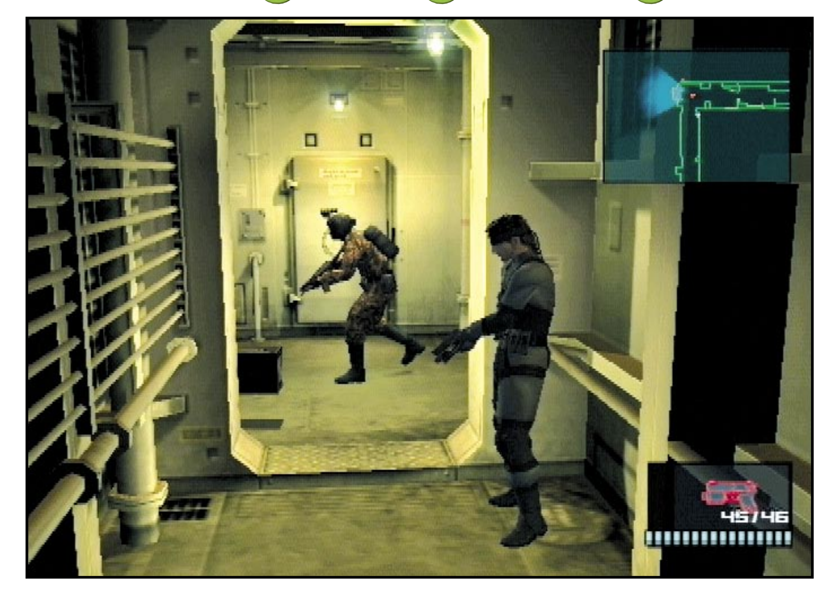
Ethan Hunt se enfrenta a la malvada corporación Surma, haciendo uso de un montón de ingenios tecnológicos, disfraces y, por supuesto, el sigilo.

8 Un juego que, sin llegar a la gran calidad de *MGS2* o *SC*, convence por su divertido desarrollo.

METAL GEAR SOLID 2
El hijo de la revolución técnica

Aventura | Konami | 29,95 € | Castellano | +18

Gráficos:  E Diversión:  E Calidad/precio:  E





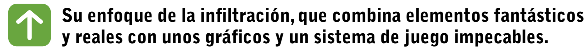


***Metal Gear* sentó las bases de los juegos de infiltración y con su debut en PS2 llevó a las aventuras de espías a un nuevo nivel, en el que técnica y jugabilidad están al servicio de la diversión.**

■ **Argumento y tipo de sigilo:** El presidente de USA ha sido secuestrado en una base marítima y los terroristas amenazan con utilizar un arma nuclear. A nosotros nos toca colarnos en la base y evitarlo, combinando detalles reales con otros totalmente fantásticos, como la presencia de vampiros. No es muy realista que digamos...

■ **Variedad de acciones y gadgets:** Tremendamente equilibrado y variado. Podemos descolgarnos por salientes, coger rehenes, disfrazarnos, meternos dentro de una caja... Y respecto a los gadgets, exactamente lo mismo: disponemos de gafas térmicas, micrófonos hipersensibles...

■ **Duración:** Ofrece cerca de 15 horas de duración, una cantidad que se reduce considerablemente si quitamos las secuencias de vídeo y conversaciones entre los protagonistas. Es su único aspecto negativo.


Su enfoque de la infiltración, que combina elementos fantásticos y reales con unos gráficos y un sistema de juego impecables.


El desarrollo de la historia abusa demasiado de las secuencias de vídeo, por lo que nos deja pocas horas reales de juego.

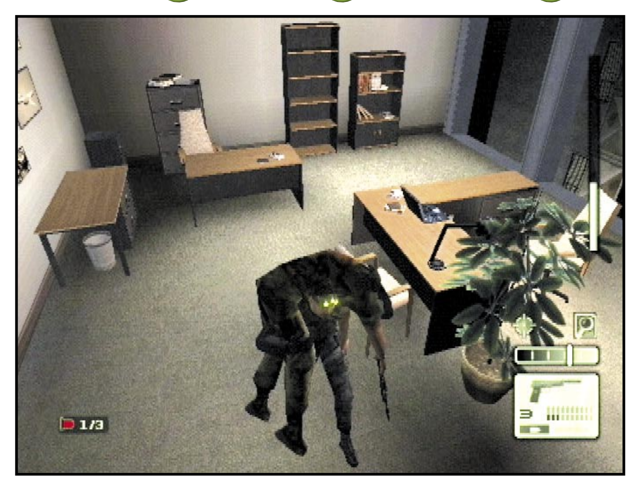
■ **CONCLUSIÓN:** *MGS2* es de lo mejorcito que puedes encontrar en PS2. Una delicia tanto gráficamente como a la hora de jugar.

SPLINTER CELL

El rival más serio de *Metal Gear*

Aventura | Ubi Soft | 29,95 € | Castellano | +16

Gráficos:  E Diversión:  E Calidad/precio: E







Ubi Soft sorprendió a propios y extraños con un título capaz de medirse con *MGS2,* pero ofreciendo un estilo de espionaje más realista y serio.

■ **Argumento y tipo de sigilo:** La desaparición de dos espías americanos obliga al gobierno a desplegar a su mejor agente, Sam Fisher, quien descubre una oscura trama de terrorismo internacional. Su estilo es muy realista, y aparte de resistir pocos balazos, tenemos que jugar con las sombras.

■ **Variedad de acciones y gadgets:** El catálogo de movimientos y gadgets es más amplio que en *MGS2*. *SC* ofrece acciones tan flipantes como sujetarse con las piernas en pasillos estrechos y gadgets tan curiosos como microcámaras que podemos colar por debajo de las puertas.

■ **Duración:** Tiene muchas menos escenas de vídeo y va más directo al grano. Aproximadamente ofrece 12 horas de juego real, quitando vídeos. También incluye algunos extras, como un Making Of, que se agradecen...

 **Ofrece un enfoque más serio de la infiltración y el espionaje, para hacernos sentir como un verdadero espía.**

 **El protagonista no tiene el carisma de Snake, el héroe de *MGS2*, y sólo hay una forma de resolver todas las situaciones.**

■ **CONCLUSIÓN: Sin llegar a la brillantez de *MGS2*, es la mejor alternativa dentro de los juegos de espías. Es más realista y serio.**

HITMAN 2

Mortífero, silencioso... y alopécico

Aventura | Eidos | 29,95 € | Castellano | +18

Gráficos:  MB Diversión:  MB Calidad/precio:  MB







***Hitman* ofrece una visión diferente de la infiltración: aquí no somos un espía, sino un asesino profesional que debe cumplir los más variados "encargos".**

■ **Argumento y tipo de sigilo:** El Agente 47 se retira de su vida como asesino profesional, pero una banda organizada secuestra a su mentor y le obliga a volver al trabajo. En total, 20 misiones en las que debemos abatir a todo tipo de sujetos, hacer un extenso uso del sigilo, los disfraces...

■ **Variedad de acciones y gadgets:** Ambos elementos están relacionados ya que, por ejemplo, con un disfraz pasaremos desapercibidos entre los enemigos, y con un bote de veneno podremos eliminar silenciosamente al objetivo. Eso no impide que haya armas de fuego, y un montón de objetos que nos permitirán actuar como un "profesional".

■ **Duración:** Es probablemente el juego más largo de los tres. Sus 20 misiones, aparte de invitarte a viajar por Rusia, India o Irak, dan para bastante. Y siempre podrás jugar de dos formas distintas: siendo un profesional que sólo elimina a su objetivo, o como un "chapuzas" que arrasa con todo a su paso.

 **La variedad de escenarios, objetos y situaciones que ofrecen las misiones. Es largo, variado y puedes jugar de varias formas.**

 **Gráficamente no es tan impresionante como *MGS2* o *Splinter Cell*. Ni escenarios ni personajes resultan sorprendentes.**

■ **CONCLUSIÓN: *Hitman 2* no es un juego impresionante, pero ofrece un desarrollo único y divertido y sabe convencer y atrapar.**

Si hablamos de pasar miedo, no hay duda de que lo más terrorífico es la saga *Silent Hill*. Su ambientación y su terror sicológico aceleran el pulso al más pintado. *Resident Evil* le sigue la pista muy cerca y después las propuestas más novedosas, como Ghosthunter o el angustioso *Project Zero*.

1 SILENT HILL 3

Konami | 59,95 € | +18 años



Una aventura en toda regla en la que debemos explorar los escenarios más repulsivos y angustiosos. Su equilibrio entre acción y puzzles sabe atrapar.



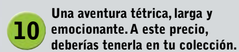
9 **Si de verdad quieres pasar miedo, ésta es tu mejor opción. Aunque tienes títulos más económicos...**

2 RE CODE: VERONICA X

Capcom | 29,95 € | + 18 años



Todo un clásico que, pese al tiempo transcurrido, sigue manteniendo su frescura. No da tanto miedo como *Silent Hill*, pero sus zombis agobian más...



10 **Una aventura tétrica, larga y emocionante. A este precio, deberías tenerla en tu colección.**

3 SILENT HILL 2 DIRECTOR'S CUT

Konami | 29,95 € | + 18 años



No resulta tan espectacular como la tercera parte, pero sigue siendo una aventura sobrecogedora. Y esta edición Platinum incluye algunos extras.



9 **Los apasionados al terror puro y duro, deberían tenerlo muy en cuenta... y más a este precio.**

4 GHOSTHUNTER

Sony | 59,95 € | + 18 años



Más orientado a la acción que al terror, *Ghosthunter* nos propone enfrentarnos a hordas de fantasmas mientras resolvemos pequeños puzzles.



9 **Si el ambiente terrorífico te va, pero no te apetece pasar miedo, éste es el juego que buscabas.**

5 PROJECT ZERO

Wanadoo | 29,95 € | + 16 años



Lo más original de esta aventura es que, en lugar de un arsenal para acabar con los fantasmas, tenemos una cámara de fotos. Su ambientación es de infarto.

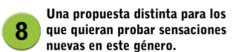
8 **Resolver acertijos y pasar miedo del bueno son las principales virtudes de esta aventura.**

6 CLOCK TOWER 3

Capcom | 49,95 € | + 18 años



En esta atípica aventura no podemos luchar contra los espectros, nuestra única oportunidad es huir de ellos. La tensión está asegurada.



8 **Una propuesta distinta para los que quieran probar sensaciones nuevas en este género.**

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

Un clásico por el que no pasa el tiempo

Aventura de acción | Capcom | 29,95 € | Castellano | +18

Gráficos:  MB Diversión:  E Calidad/precio:  E







La exitosa saga *Resident Evil* nos ha brindado numerosos momentos inolvidables en las consolas de Sony, y para muchos este *Code: Veronica X* es la culminación de la serie.

■ **Argumento y ambientación:** Claire Redfield, la prota de *RE2*, sigue buscando a su hermano Chris, pero es capturada y encerrada en una isla, donde se está experimentando con el Virus T. Nosotros debemos acompañarla en su huida, pasando por tétricas mansiones, laboratorios y otros lugares no menos trabajados, todos ellos poligonales.

■ **Tipo de miedo y enemigos:** Nada de terror sicológico, todo muy explícito y a la vista. La angustia y el terror vienen de la mano de la cantidad de enemigos a los que deberemos hacer frente, como gigantescos gusanos, manadas de zombis, arañas, perros, gigantescas polillas ... A cual más agobiante y peligroso.

■ **Desarrollo y dificultad:** Ofrece una perfecta combinación entre acción, investigación y puzzles, que en ningún caso llegan a ser tan enrevesados como en *Silent Hill*. Es la fórmula de siempre, pero depurada al máximo para ofrecer diversión sin límites.

 **Es uno de los Survival Horror más largos, emocionantes y variados del género, con algunos momentos de tensión indescriptible.**

 **Técnicamente se ha quedado atrás respecto a, por ejemplo, *Silent Hill 3*, algo perdonable para ser un juego con tantos años.**

■ **CONCLUSIÓN: Uno de los mejores Survival Horror de la historia, una obra maestra que ningún fan de la serie *RE* debe perderse.**

SILENT HILL 2 DIRECTOR'S CUT

Un pueblecito la mar de animado

Aventura de acción | Konami | 29,95 € | Castellano | +18

Gráficos: 

Diversión: 

Calidad/precio: 







La saga *Silent Hill* es la verdadera reina del género, y uno de los pocos juegos capaces de infundir terror de verdad. Esta secuela no superó al original, pero no por ello deja de ser un gran Survival Horror.

■ **Argumento y ambientación:** Un hombre recibe una carta de su difunta esposa, citándole en un pueblecito llamado Silent Hill. Así arranca una de las aventuras más tétricas de PS2, en la que recorreremos a oscuras los lugares más emblemáticos del pueblo, como una bolera o una biblioteca, envueltos en una misteriosa bruma, y escuchando todo tipo de tenebrosos sonidos.

■ **Tipo de miedo y enemigos:** Juega constantemente con el terror sicológico. Más que los deformes enemigos, el juego nos pondrá en tensión por el sonido y la oscuridad, porque cualquier cosa puede venirnos por detrás, desde una cama con patas que anda por el techo a humanoides viscosos...

■ **Desarrollo y dificultad:** Como *Resident Evil*, la saga *Silent Hill* mezcla acción e investigación, aunque su principal seña de identidad son sus maquiavélicos puzzles. Esta entrega no es menos, y ofrece algunos enigmas verdaderamente retorcidos y que aún nos quitan el sueño...





Los tétricos escenarios y el apartado sonoro configuran una de las ambientaciones más tétricas jamás vistas en un videojuego.



Algunos enemigos ni convencen ni llegan a dar dan miedo. Y algunos personajes secundarios, tampoco terminan de cuajar.

■ **CONCLUSIÓN: Como juego de terror puro y duro, sólo está superado por *Silent Hill 3*... aunque éste cuesta la mitad. Tú decides.**

PROJECT ZERO

Señor fantasma... ¡ponga su mejor sonrisa!

Aventura de acción | Tecmo | 29,95 € | Castellano | +18

Gráficos: 

Diversión: 

Calidad/precio: 







Los creadores de la saga de lucha *Dead Or Alive* también han probado suerte con un Survival repleto de ideas nuevas, que recurre a una marcada ambientación japonesa como base de su terror.

■ **Argumento y ambientación:** La joven Miku, a quien nosotros controlamos, se interna en un típico caserón abandonado en el que supuestamente ha desaparecido su hermano. Armada únicamente con una cámara de fotos mágica, debe recorrer todas las habitaciones y jardines de una casa japonesa fenomenalmente recreada, en la que por supuesto veremos visiones y oiremos alaridos, gruñidos... ¡Aterrador!

■ **Tipo de miedo y enemigos:** Juega mucho con lo sicológico, con los sustos, y sobre todo con las apariciones inesperadas de los fantasmas, que los hay de todo tipo: bebés, niños, decapitados, ahorcados... La única forma de pararlos es sacándoles una foto, desde una perspectiva subjetiva que da pie a no menos sustos.

■ **Desarrollo y dificultad:** Como en los otros dos juegos destacados, combina exploración, puzzles y acción a partes iguales. Casi todos los puzzles entrañan alguna dificultad, que nos obligará a recorrer la casa en busca de la pista que nos falta. Y derrotar a los fantasmas tampoco es fácil, ya que atacan en grupo, aparecen por sorpresa...

El innovador "enfoque" del juego, que junto con la idea de la cámara mágica, cede todo el protagonismo a los fantasmas.

En apenas 8-9 horas puedes haber completado la aventura, aunque después te quedarán algunos modos extra por completar.

■ **CONCLUSIÓN: Una idea muy atractiva y muy bien ambientada, en la que no falta acción, puzzles, investigación y modos extra.**

A la hora de saltar, las parejas de héroes de Sony ejercen la "tiranía". *Jak II* es insuperable por su técnica y su genial desarrollo, y sólo *Ratchet & Clank 2* se le acerca por su gran capacidad de divertir. Y las primeras partes de estos juegos siguen siendo opciones alucinantes.

1 JAK II

Sony | 59,95 € | + 12 años



Una revolución para el género, ya que mezcla como ningún otro acción, saltos y conducción, y encima con un apartado técnico que deja con la boca abierta.



10 **Por su increíble mezcla de acción, saltos y conducción, es el mejor y más innovador plataformas.**

2 RATCHET & CLANK 2

Sony | 59,95 € | + 3 años



Los héroes más cañeros vuelven con mejores minijuegos, más mundos por explorar y armas aún más destructivas. Diversión en estado puro.



9 **El plataformas con más acción y un desarrollo más intenso. Si lo pruebas, no pararás de jugar...**

3 JAK & DAXTER

Sony | 29,95 € | + 3 años



El debut de los dos héroes más famosos del género sigue cautivando por su acabado técnico y la libertad que nos da su desarrollo basado en los saltos.

9 **Un clásico imprescindible de este género por su calidad técnica y su desarrollo 100% plataformero.**

4 RATCHET & CLANK

Sony | 29,95 € | + 3 años



El juego que demostró lo divertido que puede ser mezclar saltos y acción. Lo entretenido que resulta y sus muchos secretos garantizan juego para rato.

9 **Un juego variadísimo, con saltos, minijuegos, exploración y, sobre todo, mucha acción y diversión.**

5 SLY RACCOON

Sony | 59,95 € | + 3 años



Una acertada y original mezcla de exploración, saltos y elementos de infiltración, que divierte y sorprende por su estética de dibujo animado.

9 **Un plataformas único, que añade infiltración a los saltos. Muy adecuado si buscas algo distinto.**

6 RAYMAN 3

Ubi Soft | 29,95 € | + 3 años



Un control fabuloso, un apartado técnico de calidad y mucho sentido del humor conforman un plataformas capaz de divertir a expertos y novatos por igual.

8 **Un gran plataformas para toda la familia, por su humor, su genial control y lo divertido que resulta.**

JAK & DAXTER

Plataformas en estado puro

Plataformas | Sony | 29,95 € | Castellano | +3

Gráficos:  E Diversión:  MB Calidad/precio:  E







Aunque tiene más de dos años, el primer juego de *Jak y Daxter* sigue encandilando por su técnica y su desarrollo 100% plataformero. Un clásico por el que no pasa el tiempo.

■ **Protagonistas y habilidades:** Jak, el personaje al que manejamos, encarna como nadie al clásico héroe plataformero, que salta, nada, trepa y pelea con un control de fábula. Daxter, el roedor que le acompaña, pone la nota de humor.

■ **Libertad de acción:** Buscamos 100 baterías en escenarios por los que nos movemos libremente y que deslumbran por su maravilloso aspecto. Encantará a los fans del género, porque predominan los saltos y la exploración, pero también hay peleas, mini-juegos, conducción... una variedad que garantiza la diversión.

■ **Duración y dificultad:** La ajustada curva de dificultad y la libertad al buscar las baterías hacen de *Jak & Daxter* un reto apto para todos. Recoger las 70 baterías necesarias para acabar el juego nos llevará unas viente horas, y los expertos pueden intentar encontrar las 100.



El apartado gráfico, que aún hoy impresiona, y un desarrollo que nos permite explorar con libertad sus inmensos mundos.



Ha sido superado por su segunda parte, de reciente lanzamiento... pero éste cuesta la mitad y sigue siendo igual de genial.

■ **CONCLUSIÓN: Un grandioso plataformas puro, tanto por técnica como por desarrollo. Imprescindible si te gusta este género.**

RATCHET & CLANK

¿Un plataformas con acción... o un juego de acción con saltos?

Plataformas | Sony | 29.95 € | Castellano | +3

Gráficos: 

Diversión: 

Calidad/precio: 







Una mecánico espacial y su robot irrumpieron en PS2 para demostrar que la fusión de acción y plataformas puede ser explosivamente divertida.

■ **Protagonistas y habilidades:** A pesar de su aspecto de dibujo animado, Ratchet es todo un explorador espacial que no sólo utiliza a su robot-mochila Clank para dar grandes saltos, sino que dispone de "gadgets" futuristas como ganchos o planeadores. Y para enfrentarse a hordas de aliens tiene diez devastadoras armas cuyo fácil manejo hace que usarlas sea una gozada.

■ **Libertad de acción:** Visitamos 18 planetas y para avanzar de uno a otro tan importante es explorar zonas llenas de plataformas, jugar a minijuegos o derrotar a un sinfín de enemigos, como comprar nuevas armas y "gadgets" con el dinero que dejan los rivales caídos. Un desarrollo variadísimo, trepidante y, sobre todo, muy divertido.

■ **Duración y dificultad:** Aunque acabar la aventura es un reto al alcance de cualquier jugador, nos llevará veinte intensas horas de juego. Pero aún nos quedarán montones de secretos por descubrir y armas por comprar. Con lo divertido que resulta seguro que vamos a jugar mucho tiempo.



Sabe mezclar saltos, acción, exploración y minijuegos en un desarrollo variadísimo. Y encima está lleno de secretos.

Como en el caso de *Jak & Daxter*, su reciente segunda parte es aún mejor... aunque también bastante más cara.

■ **CONCLUSIÓN: Un juego divertidísimo, que deleitará por igual tanto a los fans de las plataformas como a los fans de la acción.**

RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

Diversión para toda la familia

Plataformas | Ubi Soft | 29,95 € | Castellano | +3

Gráficos: 

Diversión: 

Calidad/precio: 







Uno de los héroes plataformeros con más solera vuelve rebosando sentido del humor, en una aventura de bonitos gráficos apta para cualquiera.

■ **Protagonistas y habilidades:** Rayman exhibe las habilidades que le han hecho famoso, como propulsarse en los saltos usando su flequillo como helicóptero o lanzar sus puños contra sus enemigos. Además, consigue trajes especiales que le dotan de superpoderes, como disparar cohetes o un gancho para balancearse entre plataformas. Tanto él como sus aliados y enemigos tienen unas animaciones y un aspecto de dibujo animado.

■ **Libertad de acción:** Rayman explora en orden una serie de mundos de fantasía que destacan por su belleza y efectos de luz. Para lograr encontrar la salida de cada uno tiene que pelear, saltar, explorar y usar sus superpoderes, en un desarrollo divertido y con mucho ritmo.

■ **Duración y dificultad:** Gracias a un gran control y a una muy buena curva de dificultad no vamos a atascarnos, y el juego divierte tanto al jugador más experto como al más novato. Eso sí, la aventura es corta: da para unas 15 horas y no ofrece alicientes para "rejugarla".





Su sentido del humor, sus bonitos gráficos y su excelente control hacen de *Rayman 3* un juego tan divertido como vistoso.



Se hace corto y algunos pueden considerar su aspecto infantil... aunque deberían probarlo para ver que es muy divertido

■ **CONCLUSIÓN: Un plataformas tradicional que no necesita un desarrollo complejo para divertir gracias a su gran control.**

DEPORTE

Dejando a un lado el fútbol, el tenis y el skate son los deportes que mejor relación calidad-precio ofrecen, ya que tanto *Virtua Tennis 2* como la cuarta parte de *Tony Hawk* son dos juegos casi imprescindibles. Pero si buscas otras sensaciones sin tener que gastar mucho dinero, no dejes de probar *Splashdown 2* o *SSX Tricky*. Ninguno de ellos te decepcionará.

1 TONY HAWK´S UNDERGROUND

Activision | 59,95 € | + 16 años



Un juego de skate concebido casi como una aventura en la que podemos incluso pilotar coches. Tremendamente divertido, espectacular y plagado de posibilidades.

10 **A poco que te gusten los juegos de skate, vas a alucinar con este juego tan innovador y original.**

2 VIRTUA TENNIS 2

Sega | 29,95 € | + 3 años



Por sus opciones, apartado técnico y capacidad de entretener, no hay mejor opción dentro de los juegos de tenis. Tan bueno como el de Dreamcast.

9 **Un juego de tenis que lo tiene todo para divertirte a ti y a tus amigos durante meses y meses.**

3 NBA LIVE 2004

EA Sports | 62,95 € | + 3 años



La mejor liga de baloncesto del mundo representada con todo detalle: plantillas actualizadas, "draft", "play-offs"... Mejor que nunca, aunque sin Online.

9 **El mejor *NBA Live* de todos por sistema de juego, espectáculo y posibilidades de diversión.**

4 TONY HAWK´S PRO SKATER 4

Activision | 29,95 € | + 12 años



El mejor juego basado en deportes de riesgo, gracias a un alucinante control lleno de posibilidades, a sus enormes escenarios y a sus divertidas pruebas.

10 **Te enganchará aunque no te guste mucho el género. Y si el skate es lo tuyo, no te lo puedes perder.**

5 NBA 2K4

Sega | 44,95 € | + 3 años



Un juego de baloncesto enorme, con un control sencillo pero que permite realizar todo tipo de jugadas. No es tan vistoso como *NBA Live 2004*, pero divierte.



No llega por poco al nivel de *NBA Live*, pero por su precio y su gran jugabilidad resulta recomendable.

6 SSX 3

EA Big | 62,95 € | + 3 años



Sencillamente, el mejor juego de snow del catálogo de PS2. Supera por mucho a sus antecesores: más personajes, más pistas, más modos de juego...



A poco que te guste el deporte del snowboard, vas a disfrutar como un loco. El mejor en su género.

7 NBA STREET VOL.2

EA Big | 64,95 € | + 3 años



Baloncesto callejero de tres contra tres, que tiene sus mejores bazas en su gran apartado gráfico, magnífico sistema de control y frenético ritmo de juego.

8 **Ideal para jugar en compañía y disfrutar del basket más vacilón, desenfadado y vibrante de PS2.**

8 SPLASHDOWN 2

THQ | 34,95 € | + 3 años




Carreras de motos de agua con un apabullante apartado gráfico y un desarrollo trepidante. Sus modos de juego Multijugador son divertidísimos.

8 **Si quieres probar un juego de velocidad diferente y, sobre todo, más "fresquito", no te lo pierdas.**

9 SSX TRICKY

EA Big | 29,95 € | + 3 años



Un entretenido y alocado arcade que recrea muy bien el snowboard. Tiene un magnífico sistema de control y muchos extras, aunque resulta algo corto.

8 **Si quieres disfrutar de toda la emoción de este deporte por muy poco dinero, éste es tu juego.**

10 TIGER WOODS PGA TOUR 2004

EA Sports | 62,95 € | + 3 años



El simulador de golf más riguroso y realista del mercado, con competiciones reales. Ofrece una jugabilidad excelente y un acabado gráfico impecable.

9 **Si eres un enamorado del golf, este simulador no puede faltar en tu colección. Así de simple.**

11 SLAM TENNIS

Atari | 29,95 € | + 3 años



Un arcade de tenis con un control muy asequible, que consigue que los partidos sean muy divertidos y fáciles de jugar. Además, ofrece muchos retos originales.

7 **Si quieres jugar al tenis sin mucha complicación y no buscas realismo ésta puede ser tu mejor opción.**

12 TOUR DE FRANCE CENTENARY ED.

Konami | 29,95 € | + 3 años



Konami celebra el centenario del Tour de Francia con un juego de ciclismo en carretera que además presenta equipos reales. Eso sí, su desarrollo es simplón.

6 **Si eres muy aficionado al ciclismo seguro que te enganchará, aunque su mecánica sea un poco simple.**

VIRTUA TENNIS 2

El juego de tenis más divertido que puedes encontrar en PS2

Tenis | Sega/Acclaim | 29,95 € | Castellano | +3 años

Gráficos:  Diversión:  Calidad/precio: E







***Virtua Tennis 2* conserva en PS2 todo lo bueno de la versión original de Dreamcast: un gran apartado técnico, variadas opciones y mucha diversión.**

Fidelidad con el deporte: El tenis y todo lo que le rodea está bien retratado en *Virtua Tennis 2*. 16 tenistas reales (8 mujeres y 8 hombres), todo tipo de pistas (con diferente respuesta de la pelota) y todos los golpes que os podáis imaginar conseguirán que los partidos resulten bastante creíbles.

Modos de juego: Además de los típicos Torneos, el plato fuerte de *Virtua Tennis 2* está en el modo World Tour. En él, tendremos que crear un tenista desde cero y hacerle participar en todo tipo de retos y torneos para ir ganando dinero y puntos. Eso sí, la opción más divertida es jugarlo con otros 3 amigos. Los "piques" serán de antología...

Gráficos y control: Aunque no incluye demasiadas diferencias gráficas con respecto a la versión original de Dreamcast, la verdad es que técnicamente soporta bien el paso del tiempo. Y lo mejor de todo es el control, tan alucinante e intuitivo que con sólo 3 botones podemos realizar todos tipo de golpes.



↑ Su intuitivo sistema de control, que permite diversión de la buena para hasta 4 jugadores con un ritmo de juego trepidante.

↓ No habría estado de más que hubieran incluido nuevas opciones o novedades jugables con respecto a la versión Dreamcast.

CONCLUSIÓN: Si te gusta el tenis (incluso si no), este juego no puede faltar en tu colección. Así de simple. Y más a este precio.

TONY HAWK´S PRO SKATER 4

¿Todavía no has probado el skate?

Skateboarding | Activision | 29,95 € | Castellano | +3

Gráficos:  Diversión: E Calidad/precio: 







Si los deportes convencionales como el fútbol o el basket ya te aburren, ha llegado el momento de sentir la libertad y la diversión del skateboarding...

Fidelidad con el deporte: Salvo por ciertas licencias físicas, como unos saltos estratosféricos, el skate esta genialmente retratado. La inmensa mayoría de las piruetas son reales, y tampoco faltan los entornos y los objetos donde se practica este deporte: ciudades con tráfico, colegios, pistas cubiertas... Todo está muy conseguido.

Modos de juego: El modo Carrera es la estrella del juego, y en él debemos superar más de un centenar de retos, como superar un récord de puntos o recoger una serie de objetos, en 9 escenarios. También incluye modos para dos jugadores e incluso opciones para disfrutar Online.

Gráficos y control: Impresionantes, ambos dos. Uno de los controles más precisos del catálogo de PS2, acompañados por unos entornos y animaciones de lujo.



↑ Una verdadera pasada técnica, que aúna diversión, buenos gráficos, excelente control y una duración a prueba de bombas.

↓ Su principal inconveniente es que no está en castellano, ni los textos ni las voces, algo imprescindible para entender los retos.



CONCLUSIÓN: Un deporte minoritario que se destapa como un torrente jugable, con el que disfrutarás mucho tiempo.

SPLASHDOWN 2

Velocidad y acrobacias en el mar abierto

Velocidad acuática | THQ | 34,95 € | Inglés | Edad: +12

Gráficos: 

Diversión: 

Calidad/precio: 







Si creías que correr sobre el agua nunca sería tan divertido como hacerlo sobre el asfalto, este espectacular arcade te demostrará lo contrario.

■ **Fidelidad con el deporte:** Es muy parecido a las competiciones reales con motos de agua, aunque su enfoque es el de un arcade puro y directo, muy divertido. Durante las carreras, podemos realizar acrobacias para que nuestra moto alcance una mayor velocidad, y competimos en escenarios tan llamativos como una isla llena de dinosaurios.

■ **Modos de juego:** *Splashdown* tiene una gran variedad de modos de juegos (incluyendo carreras a pantalla partida para dos jugadores y competiciones de acrobacias), numerosos circuitos repletos de atajos y muchos secretos en forma de motos o trazados ocultos. Vamos, que hay diversión para rato.

■ **Gráficos y control:** Gracias a su sencillo y preciso control, coger el mando y empezar a disfrutar es todo uno. Hasta realizar combos de acrobacias es muy fácil. Y el acabado gráfico también es notable, con un agua visualmente muy realista.



Su buen nivel en todos los aspectos: control muy asequible, gráficos muy vistosos, muchas competiciones y diversión...

Aunque tiene un buen abanico de modos, se echan de menos carreras con objetivos o un editor de motos o circuitos.

■ **CONCLUSIÓN: La versión más arcade y divertida de las carreras acuáticas, con buenos gráficos y variados modos de juego.**

SSX TRICKY

Conviértete en el rey de la montaña sobre una tabla de snow

Snowboard | EA Big | 29,95 € | Inglés | Edad: +3

Gráficos: 

Diversión: 

Calidad/precio: 







***SSX Tricky* es el juego que mejor refleja toda la espectacularidad y diversión propia del snowboard al precio más ajustado. ¡A descargar adrenalina!**

■ **Fidelidad con el deporte:** Si se trata de reflejar veloces descensos por pendientes nevadas "a lomos" de una tabla, nada mejor que un *SSX*, y *Tricky* no es una excepción. Multitud de tablas y vestimentas para elegir e infinidad de movimientos espectaculares propios de esta especialidad son parte de lo que ofrece. Eso sí, todo desde el punto de vista atrevido, desenfadado e irreal característico de EA Big.

■ **Modos de juego:** Además de una opción para 2 jugadores a pantalla partida, en *SSX Tricky* tenemos carreras de velocidad, otras pruebas en las que lo importante son las acrobacias y retos mixtos. Tiene 12 personajes y un total de 9 circuitos.

■ **Gráficos y control:** Gráficamente aún resulta espectacular y atractivo, gracias sobre todo al atrevido "look" de los personajes y sus gigantescos escenarios. Las piruetas son fáciles de realizar, combinando los cuatro botones L y R.



Es divertido, frenético y tiene opciones y argumentos suficientes para engancharte durante una buena temporada.



Si tienes el anterior *SSX* sinceramente no merece la pena ya que, si los comparamos, *Tricky* ofrece pocas novedades.

■ **CONCLUSIÓN: Si buscas un buen juego de snowboard y no te quieres gastar mucho dinero, *SSX Tricky* es sin duda el mejor juego.**

SLAM TENNIS

Un arcade de tenis tan variado como sencillo de manejar

Arcade de tenis | Atari | 29,95 € | Castellano | +3

Gráficos:  Diversión:  Calidad/precio: 







Atari nos presenta un arcade de tenis sin más pretensiones que las de hacernos pasar un rato entretenido.

■ **Fidelidad con el deporte:** Su acentuado carácter arcade (incluso tiene "supergolpes") y la ausencia de licencias oficiales en los torneos (aunque alterna tenistas reales, como Moyá, con otros ficticios) hacen que no sea demasiado fiel, aunque tampoco pretende ser un simulador.

■ **Modos de juego:** Además de los modos Campeonato y Arcade (donde encontraremos los 4 torneos más representativos, aunque sin licencia), *Slam Tennis* tiene su baza más divertida en el modo Reto, con pruebas sueltas tan curiosas como disputar un partido en la playa.

■ **Gráficos y control:** Técnicamente cumple con corrección, pero sin demasiados alardes. Las animaciones de los tenistas están bastante logradas, pero se podían haber esmerado más en la recreación de las diferentes pistas, el modelado de los jugadores... El control es sencillote pero muy efectivo, propio de un arcade.

 **Sus originales retos y asequible estilo de juego asegura diversión directa y sin complicaciones desde la primera partida.**

 **No es un juego muy profundo y gráficamente no es nada del otro mundo comparado con otros exponentes del género.**

■ **CONCLUSIÓN: Si buscas un arcade de tenis sencillo de manejar y entretenido desde el principio, da una oportunidad a *Slam Tennis*.**

TOUR DE FRANCE

Vive la prueba de ciclismo más famosa con todo lujo de detalles

Ciclismo | Konami | 29,95 € | Castellano | Edad: +3

Gráficos:  Diversión:  Calidad/precio: 







Uno de los escasos juegos de ciclismo en PS2 tiene en la dureza de la prueba "reina", es decir, el Tour de Francia, su principal fuente de inspiración.

■ **Fidelidad con el deporte:** Pese a tratarse más de un arcade que de un simulador, se acerca bastante al deporte real en muchos aspectos: podemos ir a rebufo de otros corredores, tenemos que administrar la fuerza de pedaleo... Por lo tanto, es bastante real, aunque siempre teniendo en cuenta las limitaciones que en este sentido tiene un arcade.

■ **Modos de juego:** Además de poder entrenar o participar en carreras individuales, el grueso del juego lo compone el modo "Tour de Francia", en el cual, como os podréis imaginar por su nombre, corremos diferentes etapas de la famosa prueba francesa, donde la victoria es esencial para lograr puntos y conseguir mejoras para nuestro corredor y su bicicleta.

■ **Gráficos y control:** Gráficamente la verdad es que no llama mucho la atención, ya que resulta escasamente vistoso y los escenarios se parecen mucho entre sí, aunque mantienen un buen nivel de detalle. En cambio el control, aunque algo "durillo" en las curvas, es muy sencillo de dominar y tiene una rapidez de respuesta bastante aceptable, lo suficiente como para enganchar a todo enamorado del ciclismo que se precie... aunque se podía haber hecho mejor.

La posibilidad de correr el Tour de Francia, y sobre todo, que muchos aspectos del deporte real están plasmados con acierto.

Los gráficos dejan bastante que desear y el repetitivo desarrollo de las carreras puede cansar tras un par de horas de juego.

■ **CONCLUSIÓN: Si eres un enamorado del ciclismo, estamos seguros de que sabrás perdonarle sus numerosas limitaciones.**

JUEGOS DE FÚTBOL

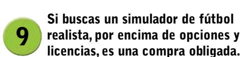
En este subgénero siguen reinando las últimas ediciones de *PES* y *FIFA*. Eso sí, si quieres disfrutar de un fútbol realista por poco dinero, hazte con *PES2*. Por el mismo precio también tienes el asequible *EEF2003*. Y si te apetece un fútbol "diferente", puedes probar *Red Card*.

1 PRO EVOLUTION SOCCER 3

Konami | 59,95 € | +3 años



La última entrega de la serie de juegos de fútbol que mejor sabe retratar toda la emoción de este deporte. Es la opción más realista que hay en el mercado.



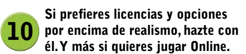
9 **Si buscas un simulador de fútbol realista, por encima de opciones y licencias, es una compra obligada.**

2 FIFA 2004

EA Sports | 62,95 € | +3 años



Un simulador completísimo con cientos de equipos, ligas reales, montones de opciones, partidos Online e importantes novedades y mejoras en el control.



10 **Si prefieres licencias y opciones por encima de realismo, hazte con él. Y más si quieres jugar Online.**

3 PRO EVOLUTION SOCCER 2

Konami | 29,95 € | +3 años



La edición de *PES* del año pasado nos deja todo el realismo de la serie, aunque con los equipos sin actualizar y menos opciones que la tercera parte.

9 **Si buscas realismo y no te quieres gastar tanto dinero en *PES3*, esta segunda entrega es tu opción.**

4 ESTO ES FÚTBOL 2003

Sony | 29,95 € | +3 años



A la espera de su nueva entrega, *EEF 2003* ofrece un enorme catálogo de opciones y un fútbol muy vistoso y, sobre todo, muy asequible a la hora de jugar.

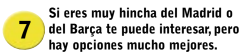
8 **Es ideal para los que queráis un fútbol espectacular pero a la vez sencillo de controlar. Y barato.**

5 CLUB FOOTBALL

Codemasters | 54,95 € | +3 años



Elige entre tu club favorito (Real Madrid o F. C. Barcelona) y disfruta de un juego que intenta reflejar todos sus detalles. Correcto, aunque lejos de *PES* y *FIFA*.



7 **Si eres muy hincha del Madrid o del Barça te puede interesar, pero hay opciones mucho mejores.**

6 RED CARD

Midway | 24,95 € | +11 años



Un arcade que se aleja del realismo de otros juegos para mostrarnos un fútbol más desenfadado, con entradas salvajes y movimientos al estilo "Matrix".

6 **Una salvaje propuesta que sólo te gustará si te apetece probar un estilo de juego diferente y arcade.**

PRO EVOLUTION SOCCER 2

El fútbol más realista al mejor precio

Simulador de fútbol | Konami | 29,95 € | Castellano | +3 años

Gráficos:  E Diversión:  E Calidad/precio: E







PES2 **es el simulador de fútbol más puro que puedes encontrar a este precio. No destaca por sus licencias y opciones, pero con el balón en los pies ningún otro juego retrata tan bien este deporte.**

■ **Sistema de juego:** *PES2* ofrece el sistema de juego más realista de todos, ya que nos permite realizar todo lo que se nos ocurra con el balón en los pies. Eso sí, el control es bastante exigente y dominar los tiros a puerta o realizar pases con precisión requiere horas de práctica. Os aseguramos que merece la pena.

■ **Apartado técnico:** Otra de las ventajas de *PES2* es que su apartado gráfico no se ha quedado muy desfasado: los modelos de los jugadores funcionan todavía hoy y sus animaciones siguen pareciéndonos de lo mejorcito. Lo más flojo de este apartado son los comentaristas, muy mejorables.

■ **Opciones y duración:** 65 selecciones, 40 clubes y 8 torneos puede que parezca poco... pero su sistema de juego es tan alucinante y tiene tanta "chicha" que nunca os cansaréis de jugar.



Su realista sistema de juego. Tiene tantas posibilidades que os cansaréis de jugar nunca tanto en solitario como en compañía.



No tiene las licencias de un *FIFA*, ni demasiadas opciones, equipos, ni competiciones. Los comentarios son mejorables.

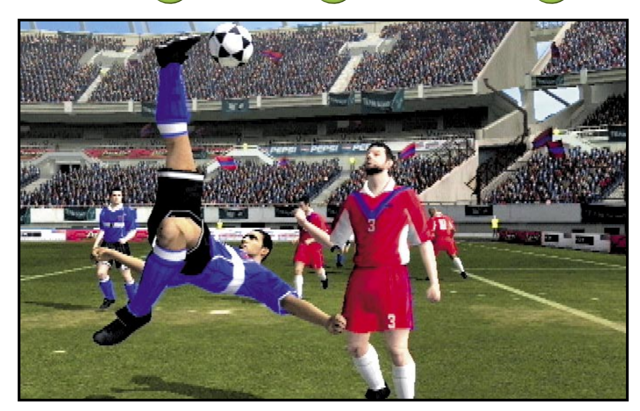
■ **CONCLUSIÓN: El mejor simulador de fútbol a la hora de jugar que vas a encontrar a este precio. Si amas este deporte, hazte con él.**

ESTO ES FÚTBOL 2003

Fútbol al alcance de todos

Simulador de fútbol | Sony | 29,95 € | Castellano | +3 años

Gráficos:  MB Diversión:  MB Calidad/precio:  MB



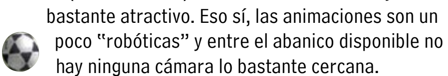




Al igual que los anteriores, *Esto es Fútbol 2003* basa su atractivo en un fútbol sencillo de jugar y con multitud de equipos y competiciones.

■ **Sistema de juego:** *EEF 2003* está pensado para que desde la primera partida realicemos vistosas jugadas y consigamos goles bonitos sin mucha complicaciones: los pases van al pie, los regates se realizan con sólo un botón... Es un sistema de juego bastante mecánico y facilón, pero sin duda resulta accesible para todo los públicos.

■ **Apartado técnico:** En general sigue funcionando bastante bien. Las fotorrealistas caras de los jugadores, la profundidad de los estadios, el sonido ambiente, los profesionales comentarios de Carlos Martínez (el de Canal +)... Todo ello forma un conjunto bastante atractivo. Eso sí, las animaciones son un poco "robóticas" y entre el abanico disponible no hay ninguna cámara lo bastante cercana.



■ **Opciones y duración:** *EEF 2003* tiene 560 clubes (no reales), 81 selecciones y un total de 25 campeonatos para disputar. Como veis, en cuanto a opciones es uno de los juegos mejor servidos del mercado incluso hoy en día. Eso sí, estamos seguros de que los jugadores más expertos se van a cansar pronto de su sencillote sistema de juego.

↑ **La cantidad de opciones, competiciones y equipos (no reales) que tiene. Y técnicamente aún aguanta el paso del tiempo.**

↓ **Su mecánico y simplón sistema de juego encantará a los menos hábiles, pero los expertos se cansarán muy pronto de él.**

■ **CONCLUSIÓN: Si te gustan los juegos de fútbol con multitud de equipos y opciones y sencillos a la hora de jugar es una buena elección.**

RED CARD

La cara más bestia e increíble de este deporte

Arcade de fútbol | Midway | 24,95 € | Castellano | +11 años

Gráficos:  B Diversión:  B Calidad/precio:  B





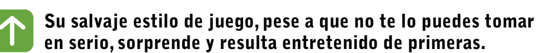


***Red Card* convierte el estadio en un campo de batalla donde las entradas agresivas y los movimientos tipo "Matrix" son los protagonistas.**

■ **Sistema de juego:** Ante todo, hay que recalcar que, si buscas un simulador de fútbol "serio", aquí no lo vas a encontrar. *Red Card* cambia el realismo propio de los simuladores por regates imposibles, lanzamientos estilo "Matrix" (espectaculares aunque no muy fáciles de ejecutar) y sobre todo, nada de juego limpio. Eso sí, el control en general es bastante sencillo e intuitivo.

■ **Apartado técnico:** El veloz ritmo de juego y el uso de multitud de efectos visuales (como la cámara superlenta) para acompañar los diversos movimientos resulta vistoso. Eso sí, algunos ángulos de cámara son bonitos pero poco prácticos y los modelos de los jugadores son muy "cabezones". En este apartado llaman la atención también los contundentes efectos de sonido, más propios de un juego de lucha que de uno de fútbol.

■ **Opciones y duración:** *Red Card* tiene 52 selecciones nacionales, 3 modos de juego distintos y muchas posibilidades de diversión si jugamos junto a otros tres amigos. Aunque, una vez pasada la sorpresa inicial por el gracioso estilo de juego, es posible que no le veas muchos alicientes más.



↑ **Su salvaje estilo de juego, pese a que no te lo puedes tomar en serio, sorprende y resulta entretenido de primeras.**



↓ **Gráficamente algunos detalles no convencen, y su estilo de juego puede llegar a cansar después de las primeras partidas.**

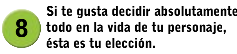
■ **CONCLUSIÓN: Si quieres un juego de fútbol distinto y que explote el lado más bestia y espectacular de este deporte, échale un ojo.**

Aunque *Commandos 2* debería encabezar nuestra lista, su elevada dificultad le hacen perder la corona en favor de *Los Sims Toman la Calle*, mucho más accesible para todo tipo de públicos (y más caro también). Pero si te gusta darle al coco, mira también el resto de la lista...

1 LOS SIMS TOMAN LA CALLE
EA | 62,95 € | + 13 años



El simulador social más famoso vuelve con una entrega mejorada: más profesiones, más opciones sociales, más ropa.. y además, con modo Online.

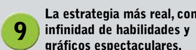


8 **Si te gusta decidir absolutamente todo en la vida de tu personaje, ésta es tu elección.**

2 COMMANDOS 2
Pyro Studios | 29,95 € | + 7 años



El mejor juego de estrategia de PS2. Únete a un grupo de comandos e infíltrate en las líneas enemigas para llevar a cabo diferentes misiones.



9 **La estrategia más real, con infinidad de habilidades y gráficos espectaculares.**

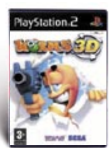
3 KURI KURI MIX
From Software | 19,95 € | + 3 años



Una de las mejores alternativas si te atraen los juegos que combinan astucia y habilidad. Es más divertido si juegas cooperando con un amigo.

8 **Original, fresco y divertido, aunque eso sí, es mejor si juegas a medias con un amigo.**

4 WORMS 3D
Sega | 49,95 € | + 3 años



Alístate en un ejército de gusanos y disponte a acabar con el enemigo. Si quieres disfrutarlo a tope, nada mejor que el modo Multijugador.

7 **Si te gusta la estrategia divertida y "picarte" con tus amigos, *Worms 3D* es tu juego.**

5 JURASSIC PARK OPERATION GENESIS
Universal | 59,95 € | + 13 años



Un simulador de un parque temático lleno de dinosaurios donde hay que gestionar todo: entradas, creación de dinosaurios, seguridad, etc.

7 **Ponerse al frente de un "Parque Jurásico" es un difícil reto que a muchos os llamará la atención.**

6 AGE OF EMPIRES II
Konami | 29,95 € | + 16 años



Su trasfondo histórico y los modos de juego le convierten en uno de los mejores títulos dentro del género, aunque gráficamente se haya quedado atrás.

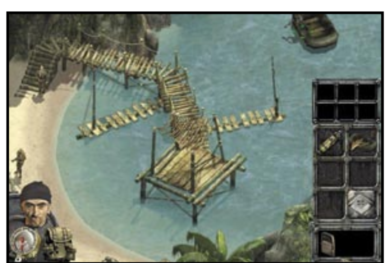
7 **Estrategia en tiempo real que hará las delicias de los estrategas que perdonen su carencia gráfica.**

COMMANDOS 2
Estrategia militar al máximo nivel

Estrategia en tiempo real | Pyro Studios | 29,95 € | Castellano | +13 años

Gráficos:  MB Diversión:  E Calidad/precio:  E





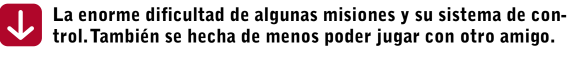


Hay un "antes" y un "después" de la aparición de *Commandos 2*, un juego de estrategia realista lleno de matices y opciones que le convierten en el máximo exponente del género en PS2.

■ **Personajes controlables:** Nuestro comando se compone de 8 soldados: un boina verde, un francotirador, un espía, un lanchero, un artificiero, un ladrón, una agente infiltrada, un conductor y hasta un perro. Dependiendo de la misión a realizar, manejaremos a varios al mismo tiempo y en tiempo real, teniendo que combinar sus habilidades para superar todos los objetivos.

■ **Habilidades:** Arrastrarse, cortar alambradas, trepar, localizar minas, bucear, disfrazarse... el amplio elenco de habilidades (algunas generales y otras propias de cada soldado) nos permiten desde colocar bombas hasta infiltrarnos en el ejército alemán sin despertar sospechas.

■ **Misiones y modos extra de juego:** El juego principal consta de 10 misiones en lugares como París, Asia, el Pacífico, etc. También existen las misiones "Bonus", que ofrecen retos concretos al margen de las principales.



La ambientación, las misiones, los personajes, la libertad de acción... *Commandos 2* es un referente obligatorio en el género.

La enorme dificultad de algunas misiones y su sistema de control. También se hecha de menos poder jugar con otro amigo.

■ **CONCLUSIÓN:** Si te gusta más estrujarte el "coco" que liarte a tiros, plantear estrategias con *Commandos 2* es lo tuyo.

AGE OF EMPIRES II

Mil años de historia clásica

Estrategia en tiempo real | Konami | 29,95 € | Castellano | +13

Gráficos: B Diversión:  MB Calidad/precio:  B







***Age of Empires II* es un juego de estrategia en tiempo real con tintes históricos, en el que tenemos que crear y hacer evolucionar a una civilización entera enfrentándonos a los retos cruciales de su historia.**

Personajes controlables: Aunque podemos elegir varios pueblos distintos para evolucionar su cultura, todos tienen las mismas clases de personajes (o sus equivalentes): infantería, caballería, aldeanos, constructores... Cada uno de estos "grupos" están preparados para una función concreta.

Habilidades: Podemos construir máquinas de guerra, catapultas, etc., al margen del ejército normal. Pero además también hay que levantar casas, fortificaciones, monasterios, etc., y explotar los recursos naturales (piedra, madera y oro) para llevar a cabo estas construcciones y alimentar a nuestro pueblo. También se pueden pactar alianzas con otros pueblos en lugar de someterlos con la espada.

Misiones y modos extra de juego: En su modo principal, *AOE II* ofrece 5 campañas distintas basadas en personajes históricos, como Genghis Khan o Juana de Arco. Del resto de modos que ofrece, destaca el Multijugador.



El toque histórico le viene como anillo al dedo para crear el transfondo necesario para hacer el juego más interesante.

La calidad gráfica ha quedado superada y el modo Multijugador necesita un cable i.link, dos consolas y dos juegos para funcionar.

CONCLUSIÓN: Aunque su nivel gráfico haya quedado desfasado, su atractiva historia y su precio le convierten en un juego interesante.

KURI KURI MIX

Diversión y originalidad

Puzzles | From Software | 19,95 € | Inglés| +3 años

Gráficos:  B Diversión:  E Calidad/precio:  MB



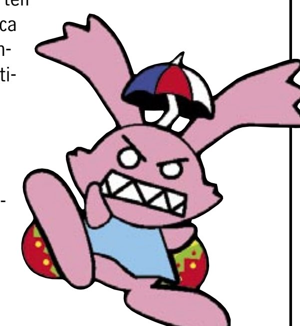




Una curiosa mezcla de plataformas y puzzles en la que dos personajes deben cooperar para avanzar. Uno de los juegos más originales y divertidos de PS2, ideal para jugar con un amigo.

Personajes controlables: Existen dos personajes que avanzan por el mismo escenario, pero en zonas separadas. La clave es cooperar para ir superando obstáculos, de manera que los dos logren llegar al final en un tiempo límite. La gracia está en que podemos jugar junto a un amigo o manejar a los dos personajes a la vez, controlando a cada uno con un stick del mando.

Habilidades: Ambos personajes comparten las mismas habilidades, entre las que destaca el salto, imprescindible en todo el juego, aunque también hay que pisar interruptores, activar poleas, girar palancas, etc.



Misiones y modos extra de juego: 9 mundos divididos en cuatro niveles y un enemigo final, al que también hay que derrotar cooperando, hacen las veces de modo principal. También incluye un modo para cuatro jugadores en el que tendremos que enfrentarnos en un "todos contra todos".

Su frescura e ingenio a la hora de plantear la forma de colaboración entre ambos personajes para avanzar en el juego.

El modo para cuatro jugadores no está a la altura y gráficamente no pasa de ser correcto.

CONCLUSIÓN: Si de verdad te quieres divertir de lo grande jugando con un amigo y te apetece algo "distinto" no lo dudes.

JUEGOS DE ACCIÓN

Si buscas acción al mejor precio, tu juego es *Devil May Cry*. Puede que *El Retorno del Rey* y *Max Payne 2* sean más "actuales", pero también son más caros. Otra gran opción es *SOCOM*, especialmente si quieres jugar Online. Y si amas el cine, tienes *Las Dos Torres*, *Spider-Man* y *Hulk*, juegos antiguos pero que aún pueden dar tanta caña como los estrenos.



1 DEVIL MAY CRY

Capcom | 29,95 € | + 18 años



Un auténtico derroche de acción con un apartado técnico alucinante y un ritmo frenético. Un título que sorprendió en su momento y que ha creado escuela.

9 **A poco que te guste el género, vas a disfrutar como un "enano" con *DMC*. Sólo falla su duración.**

2 EL RETORNO DEL REY

EA Games | 59,99 € | + 12 años



Un juego que recrea perfectamente toda la acción de la famosa película, con un apartado gráfico y sonoro sobresaliente y un modo Cooperativo muy divertido.

9 **Si eres fan de las películas, no te lo puedes perder. Eso sí, es algo simplón: todo es "pegar y pegar".**

3 SOCOM US NAVY SEALS

Sony | 29,99 € | + 18 años



Acción y táctica militar en un juego en el que damos órdenes a nuestros soldados gracias a un micrófono incluido en la caja. Además, se puede jugar Online.

8 **Pese a sus simples gráficos, si te gusta la acción bélica no dejes de probarlo, y sobre todo Online.**

4 ZOE: THE SECOND RUNNER

Konami | 59,95 € | + 12 años



Acción sin tregua a los mandos de un robot gigantesco. Los combates entre los mechas resultan tan espectaculares como emocionantes y trepidantes.

9 **Si te gustan la acción frenética y el anime japonés, corre a por él. Es un verdadero espectáculo.**

5 MÁXIMO VS ARMY OF ZIN

Capcom | 62,95 € | + 12 años



Un enorme sentido del humor para un juego de acción con algo de plataformas, que nos enfrenta a hordas de monstruos mientras nos movemos por escenarios 3D.

8 **Un juego de acción de corte clásico que resulta muy divertido, ameno y fácil de jugar.**

6 LAS DOS TORRES

EA Games | 29,95 € | + 16 años



Todos los momentos de acción de las dos primeras películas de "ESDLA", recreados con enorme fidelidad, gracias a un increíble apartado gráfico y sonoro.

8 **Pese a ser corto y algo simple de jugar, no puede faltarte si te ha gustado la trilogía de "ESDLA".**

7 MAX PAYNE 2

Rockstar | 64,95 € | + 18 años



Un argumento oscuro, digno del mejor cine negro, da pie a un juego de acción trepidante que no da un segundo de respiro. Eso sí, es poco variado.

8 **Si te gusta la acción, los tiroteos y las historias duras pero bien construidas, te va a encantar.**

8 ENTER THE MATRIX

Atari | 64,95 € | + 13 años



Una espectacular y fiel recreación del universo "Matrix" basada en la acción principalmente. Engancha gracias a su variado y entretenido desarrollo.

8 **Los gráficos son algo mejorables, pero su variedad y el atractivo de la licencia lo compensan en parte.**

9 RYGAR

Tecmo | 54,95 € | + 16 años



Acción por los cuatro costados para un juego con aires "clásicos" en el que debemos derrotar a todo tipo de criaturas mitológicas. Se hace corto.

8 **Si el estilo *Devil May Cry* te atrae, *Rygar* es una de las mejores opciones en el género.**

10 SPIDER-MAN

Activision | 29,95 € | + 13 años



Inspirado en la película homónima, este juego de acción ofrece múltiples y muy variadas misiones que debemos superar usando las habilidades del superhéroe.

8 **Todo el encanto de Spider-Man en un juego variado, divertido y fiel a la película y al trepamuros.**

11 STATE OF EMERGENCY

Rockstar | 19,95 € | + 18 años



Un beat´em up en el que tenemos como objetivo sembrar el caos, combatiendo contra docenas de enemigos y con cientos de civiles por medio...

8 **Un juego tan violento que no puede ser tomado en serio... Divierte, aunque es repetitivo.**

12 HULK

Vivendi | 19,95 € | + 12 años



Un juego de acción salvaje inspirado en la peli homónima con el "gigante verde" de protagonista y todo el atractivo de mezclar las peleas con la infiltración.

8 **Aunque puede hacerse algo corto, a los incondicionales del héroe y del género no les decepcionará.**

DEVIL MAY CRY

Un frenético torrente de acción

Av. de acción | Capcom | 29,95 € | Castellano | +18

Gráficos: 

Diversión: 

Calidad/precio: 



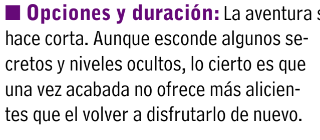




Con *Devil May Cry*, Capcom encontró un alucinante equilibrio entre acción, espectacularidad y ritmo de juego frenético que ha terminado creando escuela.

■ **Tipo de desarrollo:** Dante es un investigador de lo paranormal con ascendencia demoníaca que debe proteger el mundo de los vivos de las fuerzas del Mal. Este argumento esconde un desarrollo con muchísima acción y pocos y sencillos puzzles. El ritmo de juego es rapidísimo y no os cansaréis nunca de acabar con los demonios mientras alternáis de un modo sencillísimo la espada de Dante con sus armas de fuego.

■ **Ambientación y apartado técnico:** Pese a no incluir selector de 60 hz, el apartado gráfico sigue pareciéndonos espectacular, tanto los tétricos escenarios poligonales como el excepcional diseño de personajes y enemigos.



■ **Opciones y duración:** La aventura se hace corta. Aunque esconde algunos secretos y niveles ocultos, lo cierto es que una vez acabada no ofrece más alicientes que el volver a disfrutarlo de nuevo.


El vertiginoso ritmo del juego y su atractiva ambientación gótica, amparada en un apartado técnico francamente bueno.


Su principal pega es que resulta algo corto, además de que la versión PAL luce unas bandas negras muy poco estéticas...

■ **CONCLUSIÓN: Una aventura trepidante y muy bien realizada que entra por los ojos y que es capaz de enganchar a cualquiera.**

SOCOM US NAVY SEALS

La guerra se libra mejor Online

Acción táctica | Sony | 29,95 € | Castellano | +18

Gráficos: 

Diversión: 

Calidad/precio: 

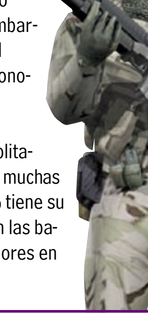






***SOCOM* tuvo el honor de ser el primer juego con opciones Online para PS2. Pero, además, introduce originales ideas dentro de la acción táctica militar.**

■ **Tipo de desarrollo:** En *SOCOM* dirigimos un comando de élite en múltiples misiones antiterroristas. En ellas encontramos exploración, algo de sigilo y sobre todo mucha acción. Aquí los tiroteos tienen casi tanta importancia como la estrategia a la hora de mandar a tus tres compañeros. Lo mejor es que podemos darles las órdenes de viva voz, usando un micrófono que viene con el juego. Y además permite partidas Online.



■ **Ambientación y apartado técnico:** La principal pega de *SOCOM* viene del apartado gráfico, un tanto tosco y poco detallado. Sin embargo, esto no arruina la ambientación bélica ni el buen trabajo en el doblaje al castellano. El reconocimiento de voz funciona realmente bien.

■ **Opciones y duración:** La campaña en solitario ofrece 12 misiones. Puede que no parezcan muchas pero os aseguramos que completarlas al 100% tiene su miga. Pero donde la diversión no tiene fin es en las batallas Online, donde 2 equipos de hasta 8 jugadores en cada uno se enfrentan a través de Internet.

Ofrece muchas innovaciones: uso de micrófono para hablar con nuestro equipo y divertidas partidas Online para 16 jugadores.


El apartado gráfico no resulta nada vistoso a estas alturas, algo que sabréis perdonar por las novedades y diversión que ofrece.

■ **CONCLUSIÓN: Los amantes de la acción bélica con tintes tácticos se lo pasarán en grande, tanto jugando Online como solos.**

LAS DOS TORRES

Anillos a precio de saldo

Beat´em up | EA | 29,95 € | Castellano | +16

Gráficos: E Diversión: 

Calidad/precio: 







Con *Las Dos Torres*, EA Games aprovechó muy bien la licencia para ofrecernos toda la acción de las dos primeras películas de ESDLA de forma espectacular.

■ **Tipo de desarrollo:** El desarrollo de *Las Dos Torres* es el de un beat ´em up clásico, es decir, desarrollo 100% lineal y multitud de enemigos para "machacar". No hay toques aventureros ni nada más que hacer aparte de avanzar y acabar con todo enemigo que nos salga al paso. Como veis, la idea es simple, aunque contamos con numerosos recursos de ataque y combos para aprender.

■ **Ambientación y apartado técnico:** La ambientación es soberbia lo miréis por donde lo miréis. La música y las voces son las mismas que las de las películas. Y gráficamente todo funciona de maravilla, con personajes, enemigos y escenarios muy reconocibles. Los vídeos de la película que se insertan entre las fases (fundiéndose incluso con algunas) ponen la guinda a una atmósfera increíble.

■ **Opciones y duración:** Como no es demasiado difícil, las 12 fases os durarán poco, aunque podemos disfrutarlas con 4 personajes distintos (Aragorn, Legolas, Gimli e Isildur). Además, el juego incluye una fase secreta en la torre de Orthanc y un buen número de extras, como entrevistas, ilustraciones...



Lo mejor de *Las Dos Torres* es sin duda su ambientación, que se apoya en un soberbio apartado técnico muy fiel a las películas.

Resulta corto y como beat´em clásico que es, su desarrollo es muy simple, reduciéndose todo el rato a "avanzar y golpear".

■ **CONCLUSIÓN: Pese a ser corto y algo simple, merece la pena por su ambientación y el apartado técnico. Imprescindible para fans.**

SPIDER-MAN

El superhéroe más grande

Av. de acción | Activision | 27,94€ | Castellano | +13

Gráficos: 

Diversión: 

Calidad/precio: 







El juego inspirado en la película nos regala una aventura variada, entretenida y que consigue plasmar como ninguna otra todas las habilidades "arácnidas".

■ **Tipo de desarrollo:** El desarrollo está estructurado en misiones. La mayoría de ellas son situaciones directamente sacadas de la película, aunque en algunos casos se han añadido nuevas misiones y enemigos para darle al juego algo más de "gracia". En todas ellas hay mucha acción, y para superarlas tendremos que hacer buen uso de todas las habilidades de nuestro Lanzarredes favorito.

■ **Ambientación y apartado técnico:** La fidelidad al film y la cuidadosa recreación de las habilidades arácnidas son la clave de la lograda ambientación. El apartado técnico funciona bien, aunque cuando nos balanceamos con la red la gestión de la cámara podría ser mejor.



■ **Opciones y duración:** 22 fases no son pocas, pero además hay 15 niveles de entrenamiento y un montón de extras, como un minijuego de bolos o la opción de jugar con Mary Jane o el Duende Verde.


No hay ningún otro juego de Spider-Man que recree con tanta fidelidad el espíritu y las habilidades de este famoso superhéroe.


Técnicamente quizá se ha quedado algo desfasado, y además la gestión de la cámara debería funcionar mucho mejor.

■ **CONCLUSIÓN: Una aventura variada y divertida con la que disfrutarán sobre todo los seguidores del "amistoso vecino" Spider-man.**

STATE OF EMERGENCY

Histeria y caos en las calles

Acción | Rockstar | 29,95 € | Castellano | +18

Gráficos: B Diversión: MB Calidad/precio: MB









***State of Emergency* es un juego tan absurdamente violento que no puede ser tomado en serio. Eso sí, los jugones más adultos seguro que le ven la gracia.**

■ **Tipo de desarrollo:** Una corporación ha tomado el poder y decreta el estado de emergencia. Las calles se sumergen en el caos más absoluto y nosotros tendremos que cumplir un montón de misiones usando nuestros puños y las más devastadoras armas para acabar con nuestros enemigos. Lo malo es que hay un montón de civiles en este fuego cruzado y, si lo deseamos, también podemos atacarles... Por ello, es un juego sólo para adultos.

■ **Ambientación y apartado técnico:** La histeria de los ciudadanos queda bien reflejada con la legión de personajes que *SOE* es capaz de poner en pantalla a la vez sin ralentizar. Eso sí, a los personajes les falta detalle.

■ **Opciones y duración:** 175 variadas misiones en el modo principal, otro modo de juego en el que tendremos que generar aún más caos, 5 personajes para elegir... Sólo echamos en falta un modo Multijugador.



↑ El planteamiento es original y ofrece diversión para rato. Además, técnicamente tiene bastante mérito, pese a su crudeza.

↓ No tiene modo Multijugador (habría sido la bomba) y su violencia explícita sólo lo hace apto para jugones mayores de 18 años.

■ **CONCLUSIÓN:** Un juego de acción tan loco y desenfrenado como divertido y duradero. Eso sí, sólo recomendado para adultos...

HULK

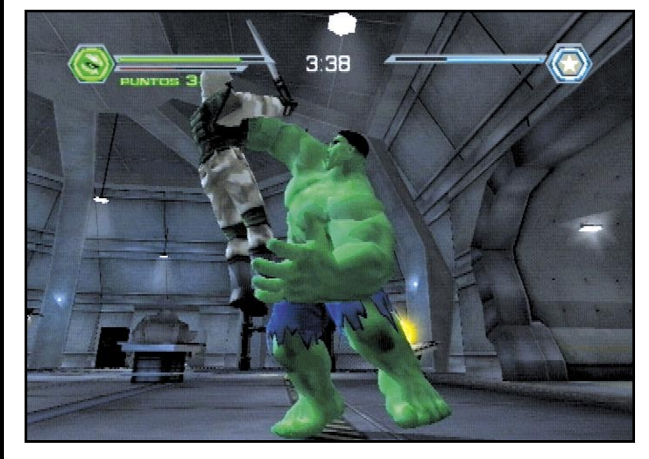
La furia verde se desata

Acción | Vivendi | 19,95 € | Castellano | +11

Gráficos: B Diversión: B Calidad/precio: MB











Aprovechando el tirón de la película, Vivendi nos da la posibilidad de manejar al increíble Hulk y su colosal fuerza con un sólo objetivo: aplastarlo todo

■ **Tipo de desarrollo:** El argumento nos sitúa un año después de lo ocurrido en el film. En él, el doctor Crawford intenta ayudarnos pero las cosas salen mal y termina mutando en Ravage, un enemigo al que tendremos que perseguir durante todo el juego. El desarrollo alterna fases de acción pura y dura con Hulk (la gran mayoría) con otras en las que, controlando a Banner, tendremos que hacer uso del sigilo y la inteligencia para resolver sencillos puzzles numéricos.

■ **Ambientación y apartado técnico:** Pese a no basarse en la peli, la descontrolada fuerza de Hulk queda bien recreada en el juego. Además salen enemigos típicos del personaje en los cómics, como el Loco, Mediavida o el Líder. El apartado técnico cumple sin más.

■ **Opciones y duración:** El juego resulta bastante corto y también puede hacerse algo repetitivo. Eso sí, los fans del personajes quedarán encantados con la cantidad de extras que oculta: material de la película, opción de controlar al Hulk gris...



↑ La cantidad de combos que permite realizar y la fidelidad a la hora de desarrollar el universo del Increíble Hulk.

↓ Puede que se haga corto y repetitivo, además de que su apartado gráfico no es nada del otro mundo a estas alturas.

■ **CONCLUSIÓN:** Una aventura especialmente indicada para los fans de Hulk. El resto seguro que encontrarán opciones mejores.

Pese al tiempo transcurrido desde su lanzamiento, *Tekken 4* sigue siendo el rey y solamente *Soul Calibur II* podría hacerle sombra, aunque costando el doble. Detrás encontramos *Virtua Fighter* y *Mortal Kombat*, dos títulos que todo fan de la lucha sabrá valorar como se merecen.

1 TEKKEN 4
Namco | 29,95 € | + 13 años



El rey indiscutible del género. Nadie ha podido igual su efectivo y realista sistema de lucha, que además está adornado con preciosistas gráficos.

10 **Cualquier seguidor de la lucha debería tener este título en casa. Y más con su precio Platinum.**

2 SOUL CALIBUR II
Namco | 63,95 € | + 16 años

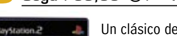


Sus combates con armas blancas resultan todo un espectáculo visual. Un juego que entra por los ojos y que además tiene sobrados modos de juego.



10 **Su accesible sistema de juego y su impactante aparado técnico le hacen ideal para cualquier jugador.**

3 VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION
Sega | 59,95 € | + 12 años





Un clásico de la lucha que ofrece un sistema de juego realista, aunque menos completo que el de Tekken 4. Completo y muy divertido.

9 **Los fans del género disfrutarán explorando las posibilidades de su sistema de control.**

4 MORTAL KOMBAT V
Midway | 29,95 € | + 18 años



Espectacular, bastante gore y con un original sistema de combate que nos permite alternar entre tres estilos de lucha en cualquier momento.



9 **Una gran opción dentro del género, especialmente a este precio. Es difícil aburrirse con él.**

5 DRAGON BALL Z BUDOKAI 2
Atari | 59,95 € | + 12 años



Una soberbia ambientación que utiliza la técnica del Cel-Shading para parecerse aún más a la serie de televisión. Tiene 35 personajes y muchos modos de juego.

8 **Los fans de la serie no podrán resistirse a su encanto, aunque como juego de lucha es simple.**

6 DRAGON BALL Z BUDOKAI
Atari | 29,99 € | + 7 años



Menos espectacular que su secuela, pero con el mismo carisma para los seguidores de la serie. Además, tiene un modo Historia bastante completo.

8 **Si eres fan de Goku y compañía te lo pasarás en grande recreando sus hazañas. Y a muy buen precio.**

TEKKEN 4
Abran paso al verdadero rey de la lucha

Lucha | Namco | 29,95 € | Castellano | +13

Gráficos: E Diversión: E Calidad/precio: E









Si algo ha caracterizado a la saga *Tekken*, ha sido su estilo de lucha realista, intuitivo y completo como pocos. Esa tendencia ha llegado a su culminación con esta impresionante cuarta entrega.

■ **Variedad de estilos y golpes:** No ofrece tantos personajes como su predecesor *Tag Tournament*, pero sí ofrece estilos de lucha nuevos. Además, cada luchador puede realizar una media de 150 golpes y técnicas.

■ **Modos de juego extra:** Aparte de los típicos modos Historia y Versus, *Tekken 4* incluye también Force Mode, un Beat´em up clásico en en el que nos enfrentamos a cientos de enemigos.

■ **¿Asequible o complicado?:** Cualquiera puede disfrutar aporreando los botones, pero bajo ese aparentemente sencillo control se esconde una maraña de combinaciones de botones que te llevará meses dominar. Es el que más tiempo te obligará a jugar y practicar para dominarlo.



Gráficos, control, sistema de juego, modos de juego... Lo tiene todo para conquistar el corazón de los amantes de la lucha.



Sus 19 luchadores son pocos, sobre todo si conoces anteriores entregas, porque echarás de menos a algunos viejos conocidos...

■ **CONCLUSIÓN: Por 30 € no vas a encontrar nada más completo e impresionante en esto de la lucha. Sólo *Soul Calibur II* le hace sombra.**

MORTAL KOMBAT V

Festival de golpes en tono rojo

Lucha | Midway | 29,95 € | Castellano | +18

Gráficos: 

Diversión: 

Calidad/precio: 







La saga *Mortal Kombat* siempre se ha caracterizado por los fatalities, unos brutales golpes con los que rematar al rival. Esta quinta entrega sigue esa línea, pero introduce además un montón de novedades.

■ **Variedad de estilos y golpes:** Cada uno de sus 21 personajes tiene tres estilos de lucha distintos (uno con armas y dos cuerpo a cuerpo) y pasamos de uno a otro pulsando un botón. Contando todos los estilos, combos, llaves, especiales y fatalities, cada luchador ofrece unos 75 golpes.

■ **Modos de juego extra:** Aquí es donde despunta *MKV*. Ofrece un modo Konquest, compuesto por 218 misiones de variados retos en los que obtendremos monedas con las que desbloquear vídeos, imágenes, personajes...

■ **¿Asequible o complicado?:** Mucho más sencillo que *Tekken 4*, aunque llegar a dominar ciertas técnicas, como combinar los tres estilos de lucha en un combo, puede llevar más tiempo. *MKV* está indicado para jugadores intermedios.

 **Sus duraderos modos de juego, con los que tendrás juego para rato, y las novedades en el control, como elegir entre 3 estilos.**

 **El tema de los fatalities está poco aprovechado. Sólo hay uno por personaje y no son nada del otro jueves.**

■ **CONCLUSIÓN: Un juego innovador y con muy buenas ideas, que convencerá a los fanáticos de la lucha que busquen algo distinto.**

D. BALL Z BUDOKAI

Por y para los fans de Goku

Lucha | Atari | 29,95 € | Castellano | +3

Gráficos: 

Diversión: 

Calidad/precio: 







La exitosa serie Dragon Ball se estrenó en PS2 con este *Budokai*, un título tremendamente fiel a la serie de animación que cosechó un gran éxito y que acaba de estrenar secuela estas Navidades.

■ **Variedad de estilos y golpes:** No hay estilos de lucha como tales. Todo gira en torno a las técnicas y habilidades de sus 25 luchadores. Así, Goku puede realizar Kame Hamehas y transformarse en Superguerrero. Pese a su innegable encanto para los fans de la serie, ofrece más bien pocos movimientos por personaje, apenas 40.

■ **Modos de juego extra:** Su modo Historia abarca desde la llegada de Raditz a la tierra hasta la derrota de Célula, pudiendo revivir los combates más importantes de este período. Con el dinero obtenido podemos comprar cápsulas para aprender nuevas técnicas. Y como en la serie, hay un Campeonato del Mundo, con combates en cuadrilátero.

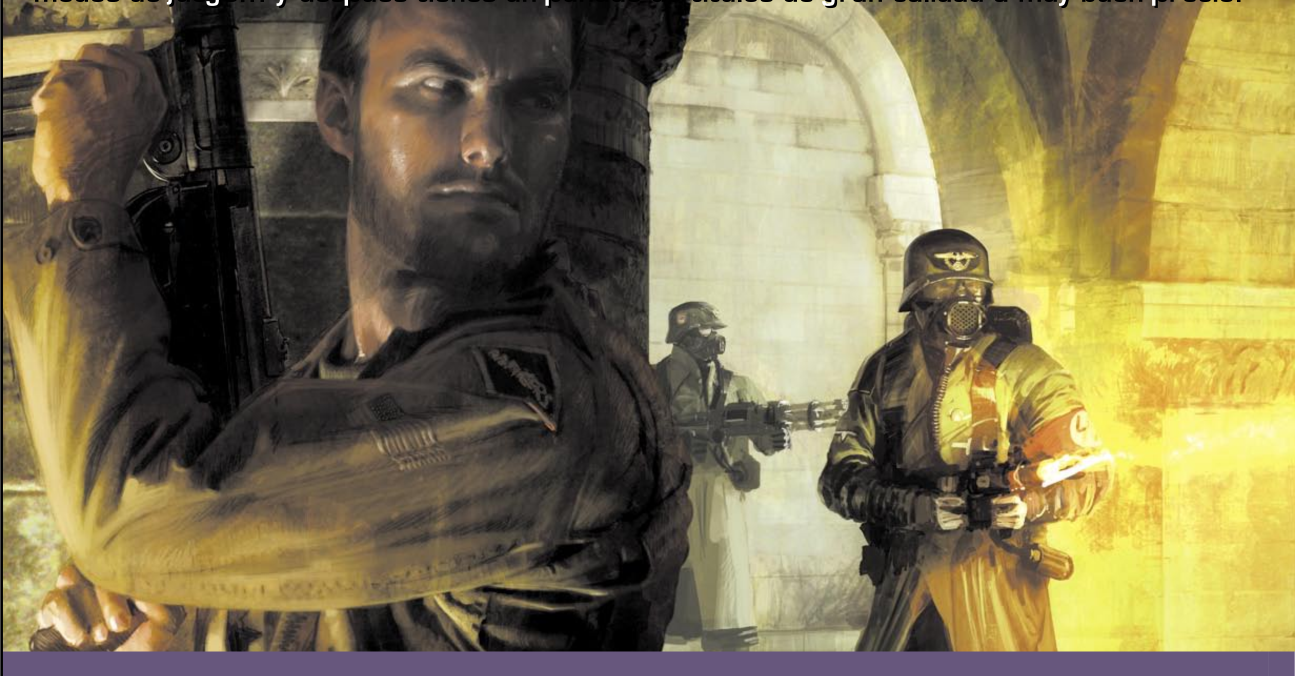
■ **¿Asequible o complicado?:** Es el juego más sencillo. Pocos movimientos y fáciles de ejecutar, sistema de juego poco profundo... Está orientado hacia todos los fans de Goku, especialmente para los más jóvenes.

 **Poder revivir buena parte de la saga Z de la serie, con una puesta en escena tan elaborada como fiel a la serie.**

 **Su sistema de combate es muy simple y relega todo el peso en el atractivo de los luchadores. Podría haber sido más completo.**

■ **CONCLUSIÓN: Un juego que hará las delicias de cualquier seguidor de Goku y compañía, aunque resulta un poco simple.**

SHOOT'EM UP



Los clásicos mandan en el género. *MOH Frontline* es insuperable para un sólo jugador, incluso por encima de *Rising Sun* (que es más corto), aunque *TimeSplitters 2* es el más completo de todos. *XIII* destaca como una opción original y compensada por su variedad de modos de juego… y después tienes un puñado de títulos de gran calidad a muy buen precio.

1 MOH FRONTLINE

EA Games | 29,95 € | + 18 años



Una aventura apasionante para un sólo jugador, que nos hace sentir dentro de un conflicto bélico gracias a su acabado gráfico y a su increíble ambientación.

9 **Un clásico que sigue ofreciendo ambientación y emociones irrepetibles para un solo jugador.**

2 TIMESPLITTERS 2

Eidos | 29,95 € | + 16 años



Con su infinita variedad de modos de juego y su ambientación en 10 épocas distintas, es una apuesta segura de diversión para uno o varios jugadores

10 **El "shooter" más completo de PS2, que resulta genial tanto jugando solo como en compañía.**

3 XIII

Ubi Soft | 29,95 € | + 12 años



El mejor cómic adulto llevado a nuestra consola, un título que sorprende por su estética y engancha mezclando acción, sigilo y situaciones muy emocionantes.

9 **Una shoot´em up original y adulto, que mezcla la acción y el sigilo con una trama apasionante.**

4 MOH RISING SUN

EA Games | 63,95 € | + 12 años



El retorno de *Medal of Honor* traslada la acción al Pacífico, manteniendo una ambientación de lujo e incluyendo modos multijugador Offline y Online.

9 **Por fin disfrutamos de la genial ambientación de esta saga solos o con los modos Multijugador.**

5 WOLFENSTEIN

Activision | 59,95 € | + 12 años



Un Shooter ambientado en la Segunda Guerra Mundial, que ofrece acción a raudales y mezcla a los nazis con enemigos fantásticos, como zombis.

9 **Un gran título para un jugador, que destaca por su intensa acción y su buen acabado técnico.**

6 007 NIGHTFIRE

EA Games | 29,95 € | + 16 años





James Bond triunfa en PS2 con un título en el que los disparos llevan el peso del juego, pero con niveles de conducción y el uso de los tradicionales "gadgets".

8 **Una gran recreación del universo Bond, con la acción, el "glamour" y la variedad de las películas.**

7 MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Vivendi | 59,95 € | + 16 años



Eres un cazarrecompensas que recorre el espacio en busca venganza en esta curiosa mezcla de acción a pie y a los mandos de seis naves espaciales.

8 **Una buen juego de acción que encantará sobre todo a los fans de la ambientación futurista.**

8 RED FACTION 2

THQ | 29,95 € | + 16 años



Acción constante y diversión directa, con un juego en el que podemos demoler gran parte de los escenarios con tremendas armas futuristas.

8 **Un juego de acción frenética con armas demoledoras. Divertido, pero también un poco corto.**

9 WARHAMMER 40.000 FIRE WARRIOR

THQ | 59,95 € | + 16 años



En la piel de un soldado TAU, libramos una guerra con los Marines del Caos en el universo de Warhammer 40K. Mucha acción futurista y modos Online.

8 **Un buen Shooter que cuenta con el atractivo del universo de Warhammer y opciones Online.**

10 GHOST RECON

Ubi Soft | 29,95 € | + 16 años



Un realista juego de acción en el que controlamos a un soldado y damos órdenes a otros cinco. Tiene muchas misiones, aunque no es espectacular.

8 **Acción táctica ideal para los fans del realismo y la estrategia. Eso sí, sus gráficos son discretos.**

11 007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO

EA Games | 29,95 € | + 13 años



La primera incursión de Bond en PS2 mezcla tiroteos y conducción con una buena ambientación de película. Eso sí, *007 Nightfire* es aún mejor.

8 **Un variado juego que entretendrá a cualquier usuario, pero indicado sobre todo para los fans de 007.**

12 DIE HARD VENDETTA

Fox Interactive | 24,95 € | + 16 años





El agente John McClane irrumpe en PS2 con un juego con mucha acción y algún que otro puzzle. Destaca el sarcástico doblaje al castellano del protagonista.

7 **Un título entretenido con mucha acción y sentido del humor, pero que no impresiona técnicamente.**

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Inmersos en el campo de batalla

Shoot'em Up subjetivo | EA Games | 29,95 € | Castellano | +18

Gráficos: 

Diversión: 

Calidad/precio: 







Antes, para vivir las sensaciones de un soldado lo mejor era ver pelis como "Salvar al soldado Ryan"... hasta que la saga *MOH* nos ofreció la más increíble recreación de la Segunda Guerra Mundial.

■ **Ambientación:** Nos trasladamos a Europa durante la Segunda Guerra Mundial con una ambientación insuperable: la calidad de personajes y escenarios, la recreación de armas y uniformes, las batallas acompañados de decenas de soldados... Este título nos introduce en la acción como ningún otro juego del género.

■ **Desarrollo:** Es el tradicional, con mucha acción directa y misiones de robo de información, infiltración, sabotaje... pero el apartado técnico multiplica la diversión, ya que vivir escenas como el desembarco de Normadía, con el despliegue gráfico y sonoro que conllevan, es una pasada.

■ **Control y dificultad:** Gracias al excelente control y a una buena curva de dificultad, avanzar no es demasiado difícil. Sus 19 misiones lo convierten en uno de los Shooters más largos para jugar en solitario, y compensan la ausencia de modos Multijugador.

↑ **El perfecto uso de la potencia de PS2 para conseguir una ambientación que nos sumerge en la acción como nunca.**

↓ **Carece de cualquier tipo de modo de juego al margen de la aventura principal, y su desarrollo peca de ser muy lineal.**

■ **CONCLUSIÓN: Un título que sigue ofreciendo una ambientación histórica genial, y unas emociones inigualables para un solo jugador.**

TIMESPLITTERS 2

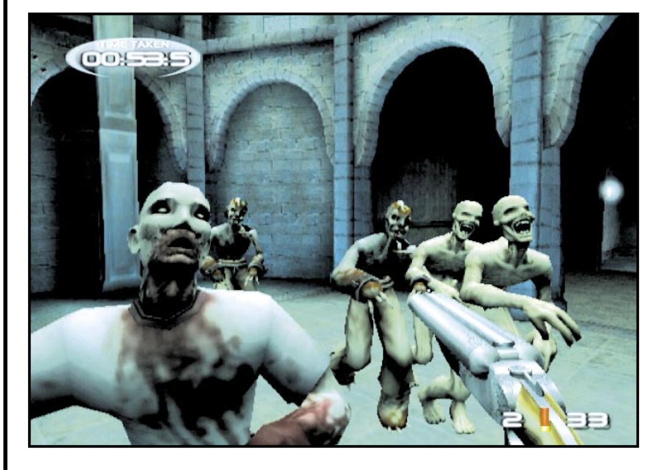
Diversión multijugador por la que no pasa el tiempo

Shoot´em Up subjetivo | Eidos | 29,95 € | Castellano | +16

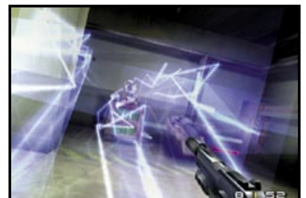
Gráficos: 

Diversión: 

Calidad/precio: 







Con diez épocas distintas e infinidad de modos para uno o varios jugadores, viajar en el tiempo nunca fue tan divertido como en *TimeSplitters 2*.

■ **Ambientación:** El oeste americano, París en el siglo XVII, Chicago en los años 30, un futuro radiactivo… *TimeSplitters 2* nos invita a viajar por diez épocas persiguiendo a unos peligrosos extraterrestres, y por lo tanto la variedad de enemigos, armas y escenarios es prodigiosa. Todas las épocas están bastante bien ambientadas.

■ **Desarrollo:** Las 10 misiones del modo Historia ofrecen una variedad de situaciones enorme. Pero, además, el juego incluye desafíos para un solo jugador y 17 modos para cuatro jugadores a pantalla partida, en los que mezclamos a nuestro antojo personajes, armas y escenarios de todas las épocas. ¡Y todos son divertidos!

■ **Control y dificultad:** El control es fantástico, las diez misiones del modo Historia tienen tres niveles de dificultad con distintos objetivos y los modos Multijugador permiten configurar la I.A. de los rivales. Vamos, que el juego garantiza horas de diversión para cualquier jugador, sólo o en compañía.

↑ **Por su infinidad de modos de juego, su buena realización técnica y su variedad de ambientaciones, garantiza diversión eterna.**

↓ **Aunque gráficamente es bueno, podría ser más impresionante. Y si no puedes jugar en compañía te pierdes parte de su gracia.**

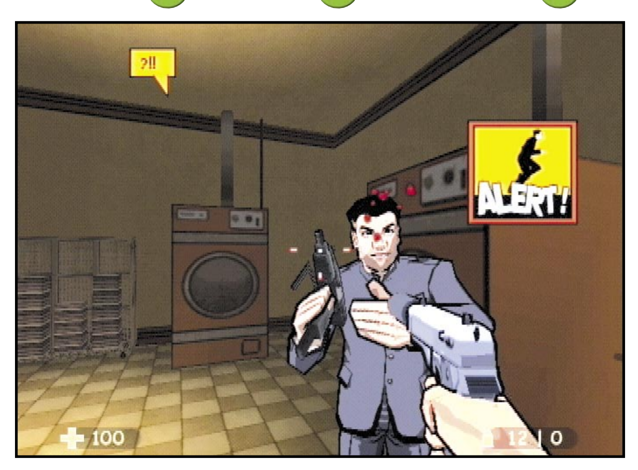
■ **CONCLUSIÓN: El Shoot´em Up más completo, ideal para jugar sólo o en compañía gracias a su enorme variedad de modos de juego.**

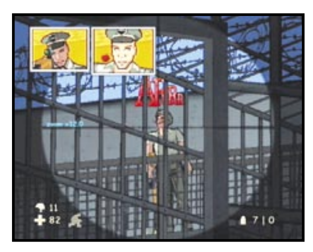
XIII

El mejor cómic para adultos

Shoot´em Up subjetivo | Ubi Soft | 29,95 € | Castellano | +12

Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: E







Si a estas alturas alguien piensa que los cómics son sólo para niños, quizá cambie de idea gracias al intenso desarrollo y al misterioso argumento de este juego, basado en una historieta belga.

■ **Ambientación:** Emulando la estética del cómic, *XIII* nos mete en la piel de un agente amnésico que debe detener una conspiración política al más alto nivel, al mismo tiempo que intenta descubrir su identidad. Una trama con varios giros inesperados y digna de la mejor película de suspense, que por sí sola incita a seguir jugando.

■ **Desarrollo:** Durante las más de 30 fases del modo Historia nos enfrentamos a una enorme variedad de situaciones: desde escapar de un manicomio hasta resistir el asedio de decenas de enemigos en una cabaña, pasando por infiltrarnos en bases militares. Una explosiva mezcla de acción y sigilo que engancha hasta el final. Y eso por no mencionar los modos Multijugador a pantalla partida y Online...

■ **Control y dificultad:** El control es preciso tanto para disparar como para realizar los movimientos de sigilo. La buena I.A. de los enemigos hace que el juego no sea fácil, algo que concuerda con su estilo adulto. En cualquier caso, los 30 niveles del modo Historia dan para mucho, y después queda el Multijugador...

Su apasionante argumento y un desarrollo "peliculero", repleto de intensas, originales y variadas situaciones.

A pesar de que su estilo gráfico es muy llamativo, no llega a ser tan impresionante como el de otros juegos del género.

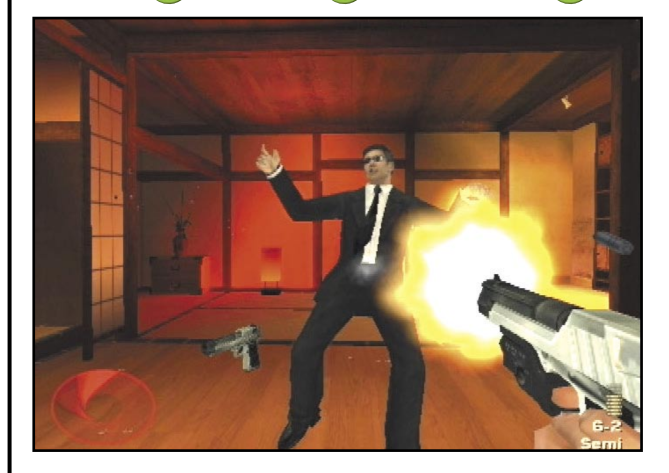
■ **CONCLUSIÓN: Una propuesta de estética muy original y que gustará a los fans de la acción adulta. Muy completo en modos de juego.**

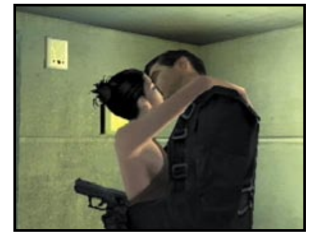
007: NIGHTFIRE

Así ve la acción James Bond

Shoot´em Up subjetivo | EA Games | 29,95 € | Castellano | +16

Gráficos: MB Diversión:  MB Calidad/precio:  MB







Hermosas mujeres, tiroteos contra terroristas y espías, bólidos equipados con armas "high-tech"... Carga este juego y "vivirás" en el mundo de Bond.

■ **Ambientación:** Esta historia completamente original del agente británico calca la ambientación de las películas: hay espectaculares vehículos, bellas espías, las armas y los "gadgets" más sofisticados, misiones en los lugares más exóticos del planeta... Y todo con mucha calidad gráfica y la música de Bond. Una auténtica gozada para los fans de 007.

■ **Desarrollo:** Los tiroteos contra terroristas enemigos se mezclan con momentos de infiltración usando armas silenciosas, como ballestas. Tampoco faltan los "gadgets", como los aparatos de "hackeo", y superamos fases al volante de un Aston Martin equipado con ametralladoras y lanzacohetes. Con tanta variedad no hay lugar para el aburrimiento, y hay varios modos para 4 jugadores a pantalla partida.

■ **Control y dificultad:** La puntería asistida y un buen sistema para alternar el uso de "gadgets" y armas hacen el control muy sencillo. Y en las fases al volante disfrutamos de una conducción arcade. Eso sí, la dificultad es media y la aventura principal puede hacerse un pelín corta, pero los modos Multijugador dan mucho juego.

Está lleno de acción intensa, un desarrollo variado y calidad técnica. Y tiene todo el "glamour" de James Bond.

La aventura principal no dura demasiado. Y si no te gusta 007 pierde cierto encanto, pero sigue siendo un buen juego.

■ **CONCLUSIÓN: Un juego de película que recrea muy bien las aventuras de Bond y destaca por un desarrollo variado e intenso.**

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez.

Edita HOBBY PRESS S.A.
playmania@hobbypress.es

Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos Amalio Gómez
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos Paola Procell
Subdirector General Económico-financiero José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias.
Coordinación de Producción Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino.
Directora de Publicidad Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es.
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña,
E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

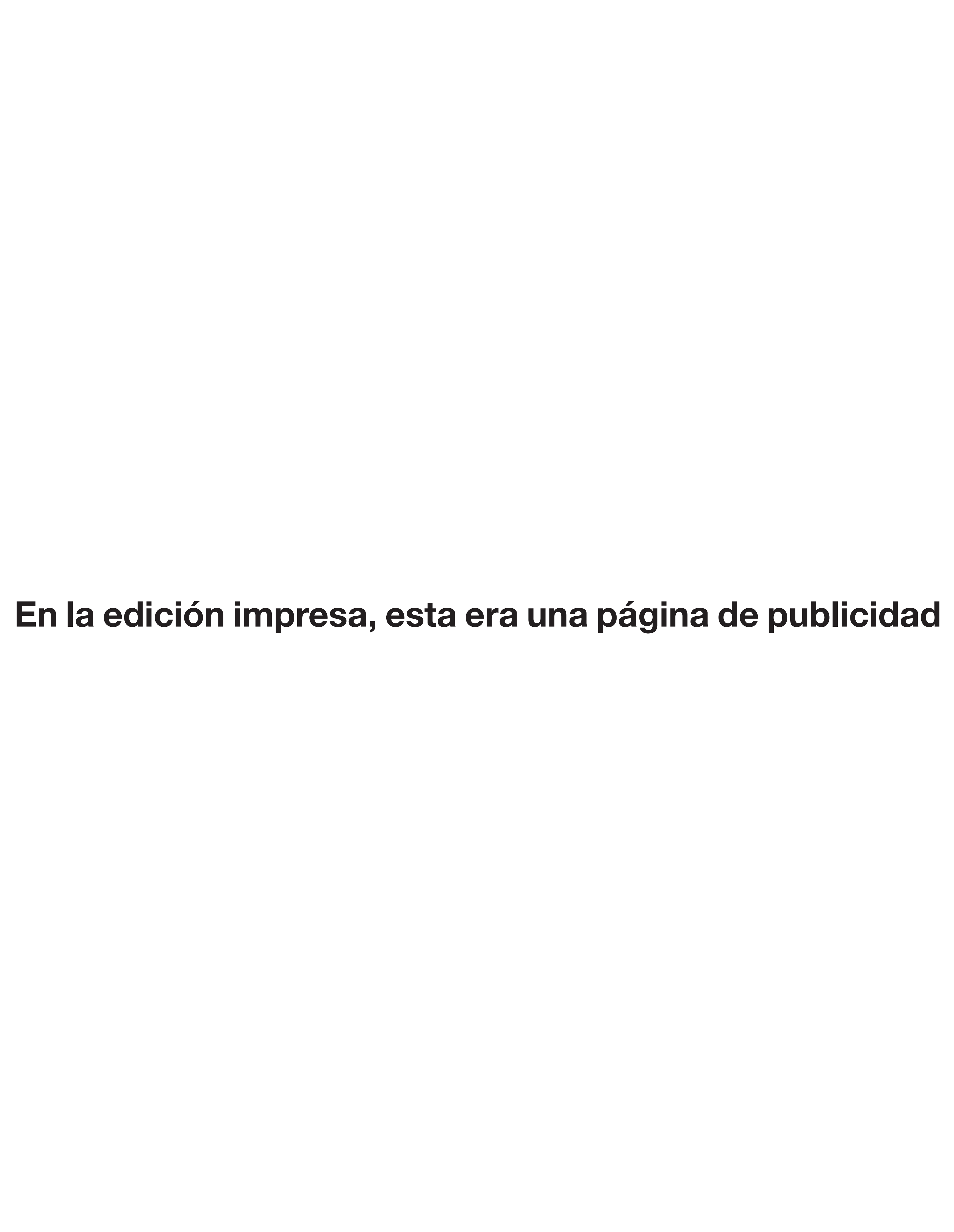
REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 806 015 555 - Fax: 902 540 111
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense, 12-13, 2ª Planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A.
Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN. 28108 Alcobendas, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 5/2004
Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía nº 62


En la edición impresa, esta era una página de publicidad